

ЛЕГЕНДЫ АСТАРТЕС



НАСТОЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА

ЛЕГЕНДЫ АСТАРТЕС

НАСТОЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА

Автор идеи и исполнение: Zlanomar Creative Labs

Вёрстка и дизайн: Евгений Литвин

Вычитка, редакция: Екатерина Nalia Замятина, Константин Лихачёв

Иллюстрации: Михаил Савьё, Герман Скорбунов, Тимофей Федотов, Inkary, FiXablom, Hardbrony, BrainEater

This game material references the Cortex Prime® game system, available from Magic Vacuum Design Studio at <http://magic-vacuum.com>. Cortex® and Cortex Prime® and all associated logos and trademarks are solely owned by Magic Vacuum Design Studio and are used with permission. Magic Vacuum Design Studio makes no representation or warranty as to the quality, viability, or suitability of the purpose of this product.

Space Marine, GW, Games Workshop, 40K, Warhammer, Deathwatch, Warhammer 40000, 40000, the 'Aquila' Double-headed Eagle logo, and all associated logos, illustrations, images, names, creatures, races, vehicles, locations, weapons, characters, and the distinctive likeness thereof, are either ® or ™, and/or © Games Workshop Limited.

В документе используются гарнитуры Vollkorn, Permian Sans, Xolonium, Colus.

Автор изображений игровых костей: Jason J. Paterson <https://openclipart.org/detail/172618/rpg-dice>



СОДЕРЖАНИЕ

ВСТУПЛЕНИЕ	4
Что это за книга?	4
Краткое содержание	6
ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ	7
Что потребуется для игры?	7
Основы игровой механики	7
Запас кубиков	10
Итог	11
Эффект и героизм	12
Спойлеры	13
Бросать или нет?	14
ДЕЙСТВИЯ	16
Создать черту	16
Превозмочь	21
СВЕТ, БОЛТЕР, МОТОР, СНЯТО!	23
СЮЖЕТНЫЕ ОЧКИ	25
Трата сюжетных очков	25
Получение сюжетных очков	26
ПАМЯТКА	28
СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА	29
Добродетели	30
Роли	34
Отличия	38
Специальности	45
АРСЕНАЛ	58
Силовой доспех	58
Оружие	60
Оснащение	64
ТАЛАНТЫ	66
Конструктор талантов	67
Исключения из правил	69
«Продвинутые» таланты	73
Пределы	76
ВОСЕМЬ ШАГОВ К БЕССМЕРТИЮ	78
СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА	80
Стресс	80
Восстановление стресса	82
Лечение травм	84



Опциональное правило: Момент истины	85
Приказы и решения	86
Командная работа	88
Опциональное правило: Слаженность	89
Псайкерство	90
Гонка со временем	91
Продвижение vs. развитие*	93
Структура	98
Бой	101
ИНСТРУМЕНТАРИЙ ВЕДУЩЕГО	105
Динамика игры	105
Сложность	105
Черты и отличия сцен	106
ЖЕТОНЫ	108
Трата	109
Пополнение Прилива	111
ВОЖДЕНИЕ ИГРЫ	113
Идеи для приключений	118
«GW не правы»	121
БЕСТИАРИЙ	122
Черты	122
Статисты	124
Вспомогательные персонажи	126
Антагонисты	128
КОНСТРУКТОР АНТАГОНИСТОВ	128
Основные категории	128
Прочие категории	132
Специальные правила	134
Техника и протагонисты	135
Фракционные черты и таланты	137
ПЕРСОНАЛИИ	142
Анракир-путешественник	142
Ульма Шедоуквилл	143
Брат Хельбех	144
Инкуб	145
Тиранид-прайм	146
Замкомандующий Эль Миямото	147
АНКЕТА ПЕРСОНАЖА	149



ВСТУПЛЕНИЕ

Что это за книга?

... По большому счёту, космодесантники — тоже люди, только сильно изменённые, и они способны испытывать все человеческие чувства, включая гордость, гнев, ревность, желание, радость, ненависть, привязанность и многое другое.

(Грэм Макнилл)

Вы читаете книгу правил для проведения настольной ролевой игры (НРИ). НРИ — это коллективная форма досуга для нескольких участников. Они примеряют на себя роли персонажей и, принимая за них решения, исследуют общий воображаемый мир. Ситуации разыгрываются в общем воображении, создаваемом диалогом игроков. Играющие заявляют действия своих персонажей, задают вопросы о героях и их окружении, реагируют на описания друг друга и прибегают к правилам, когда заявленные действия могут пойти «не так».

Как правило, один из участников — ведущий, мастер, или ГМ (от англ. game master, game moderator) — обладает расширенными правами и как раз вводит в игровое пространство новые реалии, ставит игроков перед ситуационными задачами, отвечает на их вопросы, выслушивает заявки и интерпретирует результаты бросков игровых кубиков. В этом ему помогают выбранные правила, в которых описываются и общие принципы разрешения ситуаций, и создание персонажей, и всевозможные характеристики, и многое другое. Собственно, сейчас вы читаете как раз такие правила.

Эта книга посвящена приключениям космических десантников Империи во вселенной Warhammer 40000, их личностям, тому, какие решения они принимают на боевых заданиях (и между ними), и последствиям этих решений. Вопреки распространённому мнению, вселенная сорок первого тысячелетия предоставляет поклоннику немало пространства для ролевой игры в настольном формате. Даже когда речь идёт об организациях, посвящённых сугубо военному делу — таких как ордена космического десанта. Существование официальной линейки НРИ Deathwatch от компании Fantasy Flight Games тому пример.



Deathwatch RPG позволяла взглянуть изнутри на рутину и боевые операции десантников, служащих в Карауле смерти. Она посвящена взаимоотношениям Астартес друг с другом, с начальством и другими Святыми Ордосами, конфликтам между орденами, товариществу, командной работе и, конечно же боям: для них приведены подробные тактические правила.

«Легенды Астартес» — немного другая игра. Во-первых, используемая здесь система — Cortex Prime® — абстрактна и нацелена на совместное творчество. Предполагается, что игроки будут активно участвовать в «режиссировании» событий: предлагать сюжетные повороты (и даже сами их инициировать), постулировать факты и дополнять сказанное ведущим. Во-вторых, фокус в ней смещён от подробной тактической боёвки в сторону кинематографичности. В-третьих, игра выводит на первый план личностные качества боевых братьев.

Раскрытие характеров и мотивов действий космических десантников занимает важное место в сюжете компьютерных игр. Многим известна история капитана Тита, который просто довёл дело до конца, но в итоге был обвинен в ереси по доносу от брата по оружию. Вторая часть стратегии Dawn of War полна запоминающихся типажей: от агрессивного Авитуса до вечно умалчивающего Цируса и дотошного Таркуса. Выяснение отношений между офицерами Кровавых воронов и ворох старых обид в конце концов приводят к появлению предателя в их рядах.

Ещё глубже раскрываются личности космодесантников в художественной литературе. Она также успешно подстёгивает воображение, и в ней множество сцен и ситуаций, которые хорошо удаётся воссоздать при помощи «Легенд Астартес». В цикле «Великой Ереси» читатель может проследить за ходом мыслей каждого примарха, узнать об их изъянах, страстях и ошибках. В «Багровом убое» за авторством К. Данна показано, как цепочка с виду резонных решений, принятых главным героем, меняет ситуацию в ордене и порождает всё новые проблемы. «Дар Императора» Аарона Дембски-Боудена посвящён тому, как Серый рыцарь, несмотря на тотальную промывку мозгов и психологическую обработку, сохраняет в себе человеческие черты и руководствуется ими в сложные моменты.

Если вам по нраву истории про Гарвеля Локена, Вулкана и Уриэля Вентриса, то эта книга понравится тоже.



Вступление

Краткое содержание

Материал «Легенд Астартес» объединён в несколько глав:

Вступление

Эту главу вы читаете сейчас.

Общие положения

Что нужно для игры, какие кубики используются и какие функции у жетонов? Ответы на эти вопросы найдутся здесь.

Создание боевого брата

Глава рассказывает, как на языке системы создать своего героя, какие у него есть параметры, способности и трюки, что в нём важно, а что нет, а также как придать ему уникальность, при этом сохранив эффективность.

Специальные правила

Здесь объясняются правила по особым ситуациям. Как проходят бои, погони, и как работает псайкерство? Как лечить боевых братьев и развивать их по ходу приключения? Также в этой главе содержится информация по снаряжению, командной работе и лидерским чертам.

Раздел мастера

В этой главе рассказано, как строить повествование и планировать приключение, как свести персонажей игроков, как создавать для них препятствия и противников, какие инструменты есть у ведущего и что с их помощью можно сделать.

Бестиарий

В этом разделе описаны некоторые типичные монстры и враги Имперiums. Также для мастера представлен набор элементов, из которых можно слепить существо, отсутствующее в официальном бэке, или что-то каноничное, но нечасто встречающееся, наподобие бруулей, джиринксов или висцеонов.



ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

Что потребуется для игры?

- Сами игроки, обычно 3–6, вместе с ведущим.
- Эта книга для знакомства с правилами и обращения к ним при необходимости.
- Свободное время, закуски и напитки.
- Жетоны или фишки.
- Ручки, карандаши, ластики и другие письменные принадлежности.
- Игральные кости с разным количеством граней: от 4 до 12. Желательно в большом количестве, чтобы каждого вида было штук пять. Такие кости можно приобрести в магазинах варгеймов, настольных игр и хобби.
- По одной анкете на каждого игрока.
- Несколько чистых листов или бумажек для заметок. Иногда бывает полезно использовать стикеры.

Основы игровой механики

В системе используются *четырёхгранные, шестигранные, восьмигранные, десятигранные и двенадцатигранные* игральные кости. Несмотря на это, они для простоты и исключительно с целью унификации понятий называются *кубиками*, все без исключений.

Когда игрок заявляет действие, исход которого неочевиден, может привести к важным последствиям или оспаривается напрямую другим участником (обычно это привилегия ведущего), он бросает горсть игровых кубиков, отражающих факторы, имеющие значение в данной ситуации. «Встану в полный рост и дам несколько очередей по ренегатам», «Мой боевой брат сдёргивает тиранидскую гарпию и пытается добить её силовым кулаком» — вот, навскидку, примеры заявок, где всё может пойти не так. Специальность, боевой дух, стресс, сила обстоятельств, доблесть, снаряжение, персональные качества и многое другое — всё это, выраженное *чертами*, будет учтено и взято в пригоршню.

Черты — это качества, свойства, параметры, описания и характеристики, представленные игральными многогранниками. Грубо говоря, чертой может быть всё, с помощью чего можно решать конфликты и чему найти применение прямо сейчас. Если вы можете



Общие положения



извлечь из мудрости героя пользу, то она превратится в **МУДРОСТЬ** и получит рейтинг, выраженный кубиком. Если ваш **СКВЕРНЫЙ ХАРАКТЕР** вмешивается в ситуацию, он тоже считается чертой со своей силой. Влияние черты в сцене, её вес, потенциал, если так угодно, определяется количеством граней у игральной кости и указывается рядом с чертой. Чем больше граней у кости, тем связанное с кубиком свойство важнее (или сильнее).



Общие положения

В таблице 1 приведены примеры, как можно представить число граней игровой кости через описания, как трактовать её влияние, и как разные кубики соотносятся друг с другом.

Таблица 1: Трактовка игральных костей

Игральная кость	Сложность	Качество	Успех
d4	Легко	Низкое	Минимальный, на соплях
d6	Средняя	Рядовое	Обычный
d8	Высокая	Хорошее	Существенный
d10	Очень высокая	Превосходное	Полный
d12	Император сохрани!	Эпическое	Оглушительный

Любые черты отмечаются в тексте капителями и более плотным шрифтом (полужирным) — вот так:

НАЗВАНИЕ ЧЕРТЫ **NDX**

Разница между двумя соседними кубиками в ряду d4-d12 называется *шагом*. Скажем, между d4 и d6 всего один шаг, а между d4 и d12 — четыре.

Иногда правила попросят вас *понизить* или *поднять* значение (силу) черты. В первом случае возьмите кубик с меньшим количеством граней по числу шагов. Скажем, целевой кубик d6 с одним понижением превращается в d4. Во втором — наоборот, возьмите куб с большим числом граней, допустим, d12 вместо d10.

Нотации игральных многогранников

Сокращения, общепринятые в сообществе ролевиков, имеют вид ndX, где n — количество одинаковых кубиков, d — сокращение от слова *die* (игральная кость), а X — количество граней. Так, запись 2d10 означает бросок двух десятигранников, 3d6+1d12 — бросок трёх шестигранников и одного двенадцатигранника. Обычно множитель n опускается, если равен единице. Так, d8 означает один восьмигранный кубик.



Общие положения

Понижение за d4 отражает неэффективность действия. Навскидку, если в результате атаки урон опустился ниже d4, значит, броня полностью поглотила повреждения. Повышение сверх d12 в зависимости от условий позволяет либо сделать подъём другому кубику из запаса, либо достичь чего-то крайне значительного.

Запас кубиков

Запас (он же пул, он же дайспул — от англ. Dicepool) — набор кубиков, составленный из актуальных черт; эти кубики бросают, чтобы выяснить последствия одного решения или действия. От ситуации к ситуации пул собирается из разных черт: в одном случае вы молитесь, чтобы не попасть под дурман псайкерского воздействия, в другом — кромсаете еретиков цепным топором, в третьем — расшифровываете сообщение, оставленное союзным инквизитором. Всё это и бесчисленное множество других сцен и эпизодов требует от вас приложения разных черт.

Чаще всего вы захотите вложить в запас много костей. Чем их больше, тем больше у игроков и ведущего есть «ниточек», за которые можно дёргать сюжет: сказать, что именно пошло не так, или, наоборот, красочно описать, что именно позволило герою добиться успеха. Всё это позволяет сделать последствия по-настоящему вариативными. С точки зрения голой игровой механики, чем больше кубиков в пуле, тем выше вероятность выкинуть единицы, сулящие внезапные повороты сюжета (смотри с. 13), или получить высокие значения, тем самым закрепив успех.

Запас игральных костей в момент броска обезличен, то есть, неважно, какой кубик дала вам травма противника, а какой получен от доблести — это позволяет играть с выпавшими значениями, итогом и эффектами, о чём будет сказано далее.

Игрок и ведущий кидают свои пулы по очереди. В подавляющем большинстве случаев ГМ кидает первым. Таким образом он определяет сложность препятствия или действия антагонистов. Когда, например, монстр выжидает в засаде, мастер определяет его скрытность. А когда боевые братья скрываются от монстра, мастер определяет его наблюдательность. Или, например, когда космические десантники пилотируют танк или координируют союзнические войска, сложность этих задач тоже определяется броском. По-другому это называется «сделать ставку».



Я играю за технодесантника Багровых кулаков и мне нужно вскрыть переборку потревоженного космического скитальца, за которой лежит кратчайший путь к ангару. Это действие может обернуться провалом и требует проверки умений.

Сперва ГМ определяет сложность препятствия (делает ставку). Опустив технические детали, скажем сразу: в руке у ведущего оказывается 3d8 и выпадает 3, 5 и 2.

Теперь я собираю свой пул. Взаимодействие с духом машины — однозначно задача для роли **МАСТЕР**, и я лучший умелец в команде. Из добродетелей мне поможет **ДОЛГ**: я пытаюсь сэкономить время для партии. Поскольку из остальных персонажей никто не участвует в вознесении молитв Омниссии, я беру отличие **НЕ МЕШАЙ МНЕ**. В снаряжении персонажа прописаны **КОМБИ-ИНСТРУМЕНТЫ**, они тоже пригодятся. Другие черты не могут ни осложнить, ни помочь задаче. Получается d10 за роль, d8 за добродетель, d8 за отличие и d6 за инструменты. Всё это я кину на стол одновременно...

Итог

Метните на стол все набранные многогранники и позвольте себе и другим игрокам увидеть результаты. Отложите в сторону все, на которых выпала единица. Из оставшихся кубиков выберите два (2) любых и сложите их значения. Это ваш *итог*, позволяющий оценить успешность решения стоящей проблемы, и он сравнивается со ставкой (реакцией антагониста или сложностью преграды).

Побеждает тот, кто получил строго больший итог, поэтому обычно стараются выбрать наибольшие значения кубиков. Ничьи трактуются в пользу того, кто делал ставку.

Целевое число равно восьми, поскольку ведущий выбрал 3 и 5 из того, что у него выпало. Я кидаю свои 4 кубика, и на них выпадают (в перечисленном ранее порядке) 7, 1, 2, 6. Если взять два моих лучших результата, получится 13 (7 + 6). Мой итог больше, чем у мастера — это успех. Массивные ворота поддаются молитвам Багрового кулака!



Эффект и героизм

Помимо оценки успешности намерения из пула можно извлечь больше информации. Например, оценить силу воздействия: насколько хорош оказался результат заявки. Если обратиться к примеру выше, техnodесантник мог открыть переборку на несколько секунд, чтобы она закрылась за их спиной сама. А мог открыть на неопределённо долгое время или едва раздвинуть створки, из-за чего братья в броне терминатора не смогли бы пройти.

Чтобы оценить эффективность, после подсчета итога посмотрите, что осталось из брошенных игровых костей. Выберите один многогранник, это и будет «кубик эффекта».

Внимание! Выпавшее на нём число не имеет значения, важно лишь количество граней. Создаваемый действием эффект превращается в черту с таким же количеством граней, что и выбранный кубик. Заявка превращается в факт и может использоваться в дальнейшем нарративе.

Если получается, что нет возможности найти третий кубик (например, у вас кроме итога одни выпавшие единицы или вы вообще кидали всего два кубика), то кубик эффекта получает силу d4.

Выпавшую единицу я отложил, из оставшихся трёх кубов я выбрал d10 и d8 для итога. На эффект остается лишь d8. Это и будет сила полезной черты, которую я мог бы создать. Учтя все факторы и описания ведущего, я подумал, что нашей команде очень пригодится преимущество **КОРОТКОГО ПУТИ К АНГАРУ D8**. Поскольку мы ещё не покинули опасный участок скитальца, где скрываются тиранидские организмы, эта черта поможет нам, скажем, избежать встречи с основными силами противника или атаковать его с той стороны, откуда нас не ждали. Однако...

Когда разница между итогами составляет пять или более, такой успех называют *героическим*. Победившая сторона конфликта делает подъём кубика эффекта за каждые пять пунктов разницы (больше или равно). Чудовищная разница может таким образом создать кубик эффекта, сила которого выше d12. Если это происходит, назначьте неучтённый ранее кубик дополнительным эффектом. Если таких нет, то создайте с нуля кубик эффекта с четырьмя гранями и примените все излишки подъёмов уже к нему.



...Разница между итогами моего технодесантника и переборки равна 5 (13 и 8). А это значит, у меня героический успех и я таким образом улучшаю кубик эффекта d8 на один шаг до d10. Теперь созданное мною преимущество выглядит как **КОРОТКИЙ ПУТЬ К АНГАРУ D10**.

Спойлеры

Набор большого числа кубиков позволяет также определить, что пошло не так и с какими осложнениями столкнулся исполнитель заявки.

Спойлер — это тот самый кубик, на котором выпала «1». На спойлерах можно как зарабатывать сюжетные очки (и жетоны хаоса), так и тратить их на разнообразные трюки. Как ранее упоминалось, единицы никогда не учитываются в итогах и, очевидно, кубиках эффекта.

Спойлер — это повод для ведущего и игрока пополнить свои фонды сюжетных очков, метаигровой валюты, о которой будет рассказано далее (см. с. 25).

Игрок получает жетоны за свои спойлеры, если ГМ решит:

- получить жетоны Хаоса;
- создать новые помехи d6 здесь и сейчас;
- поднять рейтинг помехи, уже закреплённой за персонажами игроков.

Когда спойлер выпал у мастера, то он получает жетон Хаоса, если игрок:

- согласится принять сюжетный жетон в качестве компенсации;
- понизит имеющуюся помеху на один шаг.

Поскольку у меня выпала единица, я и мастер можем получить за неё по одному сюжетному очку. Я согласился, получив тем самым фишку на будущее. Ведущий вместо увеличения Прилива Хаоса «наградил» меня помехой **РАЗРЯЖЕН D6**: мне пришлось пропустить немало тока через электу-индукторы и исчерпать заряд катушки Потентия. Когда у команды вновь возникнет потребность в моих технических навыках, это состояние будет использовано против меня.



Общие положения

Каждый спойлер используется однократно. Если у вашего героя есть несколько спецспособностей, срабатывающих по условию «когда у противника выпал спойлер», а ГМ выбросил, допустим, одну «1», то вам предстоит выбрать, на какую спецспособность её потратить.

Более того, если у игрока выпало несколько спойлеров, а ведущий вместо создания вороха осложнений вводит в игру всего одно, но с подъёмами, вы в качестве компенсации получите тоже лишь один жетон. Допустим, два выпавших спойлера дают либо два жетона Хаоса и два СО, два осложнения с силой d6 и два СО, либо одну помеху с силой d8 и одно сюжетное очко.

Если единицы выпали на всех кубиках — это фиаско, боевой брат! Ваш итог равен нулю. Вы вправе просить компенсации жетонами, но в рамках вашей текущей заявки мастер действует максимально жёстко.

Бросать или нет?

В разных ролевых компаниях к метанию игровых костей относятся по-разному. Ниже приведены рекомендации, отвечающие духу системы.

Определённо бросать, когда выполняется любое из этого списка:

- Успешность заявки под вопросом.
- Вы хотите помешать другому игроку, в т. ч. мастеру и, скорее всего, их персонажи будут настроены против.
- Вас просит ГМ (обычно это проверки на какие-то конкретные действия — осмотреться, избежать опасности, заподозрить неладное).
- Заявка может привести к последствиям или создать кучу возможностей для развития сюжета.
- Есть явный риск.

Бросками лучше не злоупотреблять, когда:

- Проверка неинтересна для истории.
- Действие не предполагает риска или неожиданностей как приятных, так и негативных.
- Заявка ничего не меняет независимо от успеха или провала броска, не вносит вклада в динамику и развитие сюжета.
- Действие невыполнимо (все вопросы к мастеру).
- Ведущий разрешает не кидать, даже если в правилах сказано, что надо.



Броски взакрытую (когда один из участников игры, как правило, ГМ, кидает кубики и смотрит на результат втайне от остальных игроков) в «Легендах Астартес» не просто бесполезны, а даже вредны. Система поощряет совместное «чтение» выпавших значений, торговлю эффектами за спойлеры, и понимание, как и где можно применить кубики.

Риски

Обычно игроки недооценивают значимость провала заявки. В Cortex Prime® неудача означает, что что-то плохое обязательно произойдёт: не бывает, чтобы проигрыш прошёл без последствий.

Неуспешный бросок на создание преимущества создаёт черту, мешающую вашему герою (дымовая завеса смещается в сторону или выглядящая надёжной баррикада внезапно разваливается). Неудачная атака приводит к тому, что вы открываетесь для удара или внезапно ловите контратаку и получаете урон. Провал дистанционной атаки может приводить к тому, что вы впустую **ТРАТИТЕ ПАТРОНЫ**, попадаете в союзника или осознаёте тщетность своих попыток — и вас охватывает **БЕШЕНСТВО**. Провальная попытка что-то превозмочь приводит к фиаско (серворука не выдерживает веса груза и ломается).

Имеет смысл до бросков оговаривать, что будет на кону, и предполагать исходы заявок.

Ситуация, ничем и никому не угрожающая, не создаёт риска, а потому провал был бы попросту скучен. В таких ситуациях мастеру следует просто сказать «Ага, это срабатывает» и продолжить историю. Что делать, если вы настаиваете на обратном — необходимости броска? Это ваше право, но придётся объяснить, зачем это нужно, что на кону и какова разница между провалом и успехом. Если ведущий дал добро, но кубики в конце концов выпали не так, как хотелось бы, «передумать» уже нельзя.

Есть ещё одна негативная сторона заявок без рисков — злоупотребление. Если худшее, что происходит при создании преимущества, это — «У вас не получилось», то ничто не мешает игроку бросать снова и снова, получая одни лишь бонусы и буквально «закидывая» ими проблемы.



ДЕЙСТВИЯ

На языке системы все возможные заявки игроков объединены в две крупные группы. Вопрос «Чего ты хочешь этим самым добиться?» поможет определить принадлежность заявки. Если игрок хочет ввести в повествование новый факт, изменить обстоятельства, получить преимущества или нанести урон — это *создание черты*. Когда персонаж игрока собирается просто чего-то достигнуть или избежать — это *превозможание*.

Создать черту

Успех создаёт новую черту, которой впоследствии воспользуются союзники или вы сами, если найдёте ей применение. Поисковать в куче хлама **ИСПРАВНЫЙ ИНФОПЛАНШЕТ**, уронить на противников **ТЯЖЁЛЫЕ КОНТЕЙНЕРЫ**; **ПРИБОДОРИТЬ** простых гвардейцев — это всё покрывается созданием черт. Причинение вреда и стресса также связано с этой группой действий.

Создаваемые героями черты бывают двух видов: *помехами* и *активами*.

Активы выражают временный бонус от условий, преимуществ, воздействий и снаряжения для вас и ваших друзей. Активы закрепляются за элементами текущей сцены или персонажами.

Помехи — это все преимущества, ситуативные воздействия, раны и осложнения, которые играют на руку противоположной стороне. Помехи закрепляются за персонажами, но могут быть и связанными со сценой.

Активы

К активам относятся:

- Снаряжение: **ГРАВИШЮТ ДЛЯ ДЕСАНТНИКА**; **ЗАРЯЖЕННЫЙ ИНЖЕКТОР**; **АНКЕР И ЛЕБЁДКА**; **ДЛИННОВОЛНОВОЙ АУСПЕКС**.
- Транспорт: **ИСПЫТАННЫЙ БАЙК**; **ПОКИНУТАЯ ДЕСАНТНАЯ КАПСУЛА**.
- Союзники, связи и лояльные Императору люди: **ПОДКРЕПЛЕНИЕ ОТ 234-ГО КАДИАНСКОГО**; **НИКУДА БЕЗ ПОЧЁТНОЙ СТРАЖИ**; **ДОЛЖОК ОТ МЕДНЫХ КОГТЕЙ**.
- Явления: **ПСИ-МОЛЧАНИЕ**; **СХОД ПАВОДКА**; **ТЕМНОТА**.
- Знания и информация: **«БАШНЯ» НА ИМПЕРСКОМ ТАРО**; **РАЗВЕДАННЫЕ**; **КРАТЧАЙШИЙ ПУТЬ В МАГНА БОНУМ**.



- Состояния: **воодушевлён; в ярости; под обскурой.**

Создание активов не всегда связано с их прямым изготовлением из подручных материалов. Активы можно найти, призвать посредством псайкерства, обратить на них внимание, попросить в долг или реквизировать, вспомнить, провести организационные мероприятия или заслужить — что больше отвечает сути преимущества и условиям, в которых оказались ваши персонажи.

Для создания активов есть два метода. Первый: в любой момент вы за трату одного жетона призываете актив и закрепляете за ним шестигранник (d6). О жетонах (сюжетные очки, СО) рассказано на странице 25.

Скаут Дитмар следит за орочьей стоянкой в джунглях планеты Джузобео IV, стараясь не выдать своего присутствия. Орки хоть и не выискивают противника, но бдительности не теряют. В этой сцене ведущий от лица ксеносов делает ставку, а игрок за десантника пытается побить её. Игрок решает подстраховаться и тратит жетон, описывая, что за время слежки Дитмар прикинул маршрут орочьих патрулей и знает путь, по которому проведёт свой отряд. Теперь у него есть актив — знание **ТАЙНЫХ ТРОП D6**.

Второй метод — создать актив собственно действием. Если никто конкретно не мешает, вы бросаете свой запас игровых костей против сложности, установленной ведущим. Если кто-то вам препятствует, ГМ описывает его действия, а сложность определяется применёнными чертами врага.

Дитмар углубляется в орочью территорию и решает осмотреться: нет ли в этих местах орочьих мин, закопанных сторожевых сквигов или нечестивых символов, носящих для зеленокожих сакральный смысл. Его запас составлен из **ШПИОНА, ВЕРЫ, ВОЛКА-ОДИНОЧКИ** и **АУСПЕКСА D8**. Пул рассказчика: 2d6+d8, а результат броска: 3, 5, 5. У игрока выпало 2, 7, 4, 2. Победив в этом состязании, управляющий Дитмаром игрок создаёт актив с силой d8 — таков был третий кубик в пуле — и называет его **БЕЗОПАСНЫЙ ПУТЬ D8**. Если ему потребуется двигаться дальше, то он добавит эту черту к себе в пул без каких-либо условий.



Действия

Активы относятся ко временным преимуществам. В процессе игры их забывают, теряют, ломают или они просто становятся неуместны в других сценах. Даже союзники выбывают из повествования, поскольку переключаются на свои задачи или не могут последовать за персонажами игроков по иной причине — об этом рассказано в следующей главе. Независимо от метода создания, активы существуют только одну сцену. Впрочем, за трату одного СО один актив можно «сохранить» до конца игровой сессии и применить повторно в одной из следующих сцен. Фактически, вы продлеваете жизнь актива на ещё одну сцену, но сами решаете, когда этим бонусом воспользоваться.

Созданное ранее Дитмаром преимущество **ТАЙНЫХ ТРОП D6** или **БЕЗОПАСНОГО ПУТИ D8** (в зависимости от того, каким методом пользовался игрок) будет существовать до конца сцены. Следовательно, в других сценах оно не даст бонуса. Чтобы воспользоваться им, игрок мог бы вызвать союзных братьев прямо сейчас или безопасно покинуть район, но это в данный момент не очень выгодно. Поэтому игрок тратит один жетон, чтобы сохранить созданный актив на потом, когда все космические десантники будут готовы выступить и он соберёт достаточно данных для разведки.

Помехи

Помехи — обстоятельства, мешающие персонажу игрока или противнику. Помехи не создаются тратой жетонов по умолчанию, их можно сотворить только действием, а сложностью выступает бросок черт противника, которые можно применить в сложившейся ситуации.

Описательная часть осложнений варьирует сильно: это и ранения с травмами, и стресс (**ПОД ОГНЁМ; ЗАГЛЯНУЛ В ЗАПРЕТНОЕ; ИХ КРОВЬ НА МОИХ РУКАХ!**), и социальные проблемы (**ОПЯТЬ БЕЗ ПОЧЕСТЕЙ; ЕПИТИМЬЯ; ЗАМЕШАТЕЛЬСТВО**). Сюда же относятся неудобства: **ПЕРЕГРЕЛАСЬ ПЛАЗМА; СОМНЕНИЯ; ПЯТАЯ НЕДЕЛЯ БЕЗ СНА;** и ситуации: **ПОД НОГАМИ ТИТАНА; ТЕНЬ В ВАРПЕ; ВСЁ В ДЫМУ.**

Если вы хотите улучшить уже существующий в сцене актив или помеху (нанести ещё одно ранение, укрепить психосиловой купол, защищающий от дистанционных атак), то в случае успеха целевая



черта либо поднимается на шаг, либо меняется на кубик эффекта. Вам также, вероятно, придётся переименовать бонус для большей актуальности. Это правило удобнее представить в виде таблицы:

Таблица 2: Влияние кубика эффекта на существующие черты

Кубик эффекта	Актив или помеха dX	
	усиление	ослабление
больше dX	замена на кубик эффекта	устранение
равен dX	подъём на шаг	устранение
меньше dX	подъём на шаг	понижение на шаг

Помеха, сила которой выше d12, заставляет подверженного ей персонажа выйти из конфликта, а иногда делает невозможным продолжение конфликта для целой стороны. Сокращённо такие черты обозначаются плюсами после d12, скажем, **СХОД ЛАВИНЫ D12+**; **ОТСЕЧЁННАЯ РУКА D12++** и так далее.

Сержант Стемирвий уже пожалел о том, что ввязался в бой с орками в **НЕВЫГОДНОМ ПОЛОЖЕНИИ D6**. Когда орки заревели **ВААААААГХ!**, им удалось создать достаточно внушительный звуковой эффект d10, отчего десантник понял, что **НА ВСЕХ БОЛТОВ НЕ ХВАТИТ D10** (существующая помеха d6 принимает новое значение). Когда он в ответ попробовал пробиться навстречу союзникам, то оказался **ОКРУЖЁН** с разницей в d6 не в свою пользу. Поскольку d6 меньше уже имеющегося d10, существующая помеха поднимается на один шаг, и теперь Стемирвий **ОКРУЖЁН D12**. Если эта помеха получит подъём, сержант окажется **ЗАТОПТАН D12+** и таким образом проиграет сражение.

Осложнения существуют разное количество времени: либо пока их не устраним, либо пока они не станут неактуальными. Это значит, что они могут преследовать вас в течение всего приключения. Даже ситуативная и не очень значительная помеха (**ПРИДАВЛЕН РОКРИТОВОЙ ПЛИТОЙ; ЗАКЛИНИЛО ПИЛОМЕЧ**), может сыграть с вами злую шутку, если следующая сцена требует действий, а вы не успели её убрать.

Чтобы удалить проблему, не относящуюся к стрессу, нужно записать соответствующее действие и бросить кубики против слож-



Действия

ности, учитывающей это осложнение. Вы устраните помеху целиком, если побьёте сложность и получите кубик эффекта, больший или равный силе целевого осложнения. Если вы побили сложность, но получили меньший кубик эффекта, то всего лишь понижаете значимость осложнения на шаг.

В случае провала заявки целевая помеха вырастает по тем же самым принципам (кубик эффекта сравнивается с уже имеющейся чертой). Ведущий вправе накалить обстановку, воспользовавшись спойлерами игрока, и создать либо смежное осложнение, либо сделать подъёмы существующему.

Отряд космического десанта исследует обломки упавшего «Громового ястреба». Остов машины **ОБЪЯТ ПЛАМЕНЕМ D8**, и хотя это никогда не останавливало космодесантников, огонь угрожает уничтожить все улики, уцелевшие при крушении припасы и данные в памяти духа машины.

Пока остальные персонажи неумело тушат огонь, библиарий Кукулькан решает использовать свои псайкерские способности, чтобы погасить пожар. Ведущий добавляет целевое осложнение d8 себе в пул, где уже лежат 2d6. Выпадает 6, 4, 1 (итого 10). Есть спойлер, но Кукулькан не ранен и не испытывает нужды, поэтому игрок за библиария получает жетон и начинает формировать запас кубиков.

Какие черты ему в этом помогут? Его составляют: **МУДРЕЦ; ПСИ-ФОКУС; ПСИХИЧЕСКИЙ РЕЙТИНГ; СЛАВА** и подходящее **ОТЛИЧИЕ**, а игрок выбирает номинальную силу псайкерства. Выпадает 2, 4, 7, 1, 6. Шестёрка и семёрка идут в итог (13), и это успех. На выбор игроку дается несколько игровых костей; он выбирает d8, которая по своей силе равна силе помехи **ОБЪЯТ ПЛАМЕНЕМ**. Это значит, пожар потушен.

Однако в его пуле есть два спойлера (при номинальной силе псайкерства двойки считаются за единицы, подробнее об этом смотрите на с. 90). ГМ считает, что это прекрасная возможность для появления психических феноменов. Отсыпав игроку ещё два жетона, ведущий заявляет, что громкий варп-хлопок призывает из небытия **ПРИЗРАКОВ ВАРПА D8** — души погибших в катастрофе боевых братьев, которые носятся по округе и истошно вопят от потусторонней боли. Молодец, Кукулькан!



Стресс в каждой новой переходной сцене снижается на шаг. Об этом более подробно рассказано на страницах 82 и 95.

Вы вольны не пользоваться создаваемым преимуществом, если не хотите. Черта с силой d4 зачастую вредит, нежели помогает. Бонус d4 — это что-то вымученное и неэффективное: **ПИЛОМЕЧ БЕЗ ТОПЛИВА D4** или **БЛЕДНЫЙ ЧАРОДЕЙСКИЙ ОГОНЁК D4**.

Что же касается помех с силой d4, то они символизируют неадекватную или плохо прогнозируемую реакцию. Легко раненый чемпион Кхорна впадает в ярость от ощущения **ВКУСА СВОЕЙ КРОВИ D4**, а еретик, **ПОЙМАННЫЙ НА ЛЖИ D4**, начинает богохульствовать, сквернословить и впадает в юродство. Помехи с силой d4 используются не создателем, а тем, против кого они направлены. Когда ваш герой прибегает к такому варианту, он берёт в пул d4, получает за это жетон, а целевая помеха исчезает сразу после действия. Впрочем, опасайтесь спойлеров: они могут продлить и усилить выбранное осложнение.

Превозмочь

Когда, наоборот, вы чего-то хотите достигнуть, не планируя вводить новые факты и черты в сюжет, вы не создаёте преимущества или осложнения. Когда просто интересно узнать, удалось задуманное или нет, вы *превозмогаете* те сложности, которые подкинул вам ведущий.

Скажем, при перепрыгивании через пропасть у вас два принципиальных исхода: успешный и провальный. В случае успеха вы приземляетесь на другой стороне обрыва. При неудачном же броске вы не перепрыгиваете. А оговорённые заранее риски и контекст заявки помогут определить, что именно произошло и с какими последствиями. Земля могла разъехаться под ногами в момент прыжка, и герой, потеряв равновесие, уронил бы предмет снаряжения в бездну. Он мог не рассчитать дистанции и зацепиться за скалу ниже линии обрыва, что потребует от него броска на восхождение. Он, наконец, мог просто упасть на самое дно и выйти из игры на какое-то время, пока его судьбу не решат другие факторы (помощь союзников, наличие погони).

То есть, преодоление — заявка с высокими рисками, не создающая кубика эффекта. А поскольку кубика эффекта нет, то все последствия, скорее, лежат в плоскости событий и носят менее формализо-



Действия

ванный характер. Когда вы что-то вспоминаете, куда-то движетесь или о чём-то просите (если это не конфликт социального характера, конечно же), вы наверняка будете эти ситуации преодолевать.

Преодоление можно адаптировать для любой проверки, включая сражения. В случае успеха вы не наносите противнику урон, а просто побеждаете, решая его судьбу. Высокие риски работают и в обратную сторону: если вы готовы сразить врага буквально одним броском, будьте готовы в случае неуспеха проиграть с самыми серьёзными последствиями.

Белый шрам Оглой позволил тёмным эльдарам зацепить свой глайдер гарпунами во время преследования на высоте. Оторваться не выходит, и если боевой брат продолжит в том же духе, его ждёт крайне скверная перспектива. Игрок решает, что его герою следует покинуть пойманный лендспидер и вступить в бой на своих условиях. Оглой прямо на ходу вылезает из кабины и прыгает на байк одного из ксеносов, пытающегося уйти под киль. Действие явно рискованное (десантник может промахнуться с фатальными последствиями) и скорее направлено на изменение ситуации как таковой, нежели на создание преимуществ или помех. Это преодоление. Будет справедливо, если ставкой в этом конфликте будет жизнь хотя бы одного ксеноса. Пул десантника составлен из **СЛАВЫ**, **ВОИНА** и отличия **ВETERАН БЕЛЫХ ШРАМОВ**. Он получает 14 против 8 у врагов. Оглой приземляется прямо на остроухого чужака и расплющивает его тщедушное тельце, удержавшись на байке с помощью магнитных подошв. Эх, видели бы его сейчас братья!



СВЕТ, БОЛТЕР, МОТОР, СНЯТО!

Правила Cortex Prime весьма абстрактны. Они позволяют оценить исход намерений персонажей, оставляя игрокам свободу описывать мелочи и подразумеваемые действия, опираясь на сказанное мастером и обстоятельства. Описания первичны по отношению к правилам: явления и факты создаются диалогом, манипуляции же с кубиками лишь помогают им «закрепиться» и оценить влияние на дальнейшие события.

Представьте, что вы играете за Тёмного ангела, ведущего бой с орками в дикой местности. Описывая действия героя, вы вправе задать им контекст: банально дубасить в рукопашной, стрелять из болтера, плевать ядом или, например, ударить по дереву, дабы уронить его на ксеносов. Результат один и тот же: урон, определяемый кубиком эффекта.

Некоторых может смутить то, что по умолчанию игрок кидает одни и те же игральные кости во всех вышеуказанных примерах и на выходе получается один и тот же результат, если оценивать сугубо игровую механику. То есть, с точки зрения системы, болтер не дает ощутимых бонусов в бою, а падение дерева сопоставимо с ядовитым плевром. Как же так?

Cortex Prime скорее подчиняется драматическим законам, нежели пытается создать стройную математическую модель. Правила оценивают в первую очередь яркость образов и их эмоциональный отклик у играющих. Если для образа десантника *важно* наличие болтера — только в таком случае его влияние в сцене будет учтено, оружие превратится в черту и получит свой рейтинг.

Идея, стоящая за чертами, — значимость здесь и сейчас. Если сравнить игру с написанием сценария, то формируя черту, вы тем самым вешаете «чеховское ружьё»: уделяете частичку всеобщего внимания созданному элементу и как бы говорите: «Вот это — важно! Оно должно сыграть.»

Если оружие даёт вам преимущество, это не значит, что оно эффективнее удара с ноги, оно просто «попало в кадр» и стало причиной успеха (или поражения, если кубики подвели). Под рукой могло оказаться что угодно, но ситуацию изменил именно **БОЛТЕР**. Можно пойти дальше: вместо болтера мог быть флэшбек, в котором десантник возносит молитвы Императору или наносит литании на поверхность гранат. Тогда Тёмный ангел побеждал бы орков силой своей **РЕШИМОСТИ** или **ГРАНАТАМИ**.



Свет, болтер, мотор, снято!

Из этого следует неочевидное свойство черт — их персонажецентричность. **АУСПЕКС** в руках скаута даёт ему бонус в виде дополнительного **D8**, но если его детектор возьмёт другой герой, он не получит ещё один кубик себе в пул. Это не часть его персонажа, нет основания для получения жанрового преимущества. Чтобы его заслужить, надо что-то сделать (воспользоваться жетонами, для примера).

Однако когда черта перестаёт давать бонус, она просто... перестаёт давать бонус, но не исчезает из общего воображаемого пространства. Как упоминалось ранее, повествование первично по отношению к механике. Десантник с ауспексом, но без соответствующей черты получит возможность сканировать местность в ИК-диапазоне, определять данные о расстоянии до целей, телеметрию. Болтером в отличие от пилотека гораздо проще заставить предателей **ЗАЛЕЧЬ В УКРЫТИЕ**, даже если приснопамятный болтер просто упомянут.



СЮЖЕТНЫЕ ОЧКИ

Сюжетные очки (СО, жетоны, фишки) — это метаигровая валюта, которую вы зарабатываете, участвуя в коллективном создании истории или идя на сознательный для протагониста риск.

Вы начинаете с одним жетоном в начале каждого игрового сеанса. Ведущий же начинает игровую сессию с числом жетонов, равным количеству остальных игроков. Его запас сюжетных очков называется Приливом хаоса (или просто Хаосом).

Фишки нужны для компенсации изъянов и нежелательных случайностей. Если наличие большого количества кубиков в пуле ещё не гарантирует успешности заявки, то сюжетные очки дают игроку необходимый перевес, когда это особенно нужно. Хотя их максимум неограничен, в конце игровой сессии накопленный излишек сгорит. СО существуют, чтобы их зарабатывали и тратили — копить жетоны глупо. Избегать пополнения — тоже. Ведь в последнем случае ваша история даже близко не подойдёт к тому уровню драматизма, азарта и динамики, который присутствует в художественных произведениях и зарисовках вселенной бесконечной войны.

Для отражения сюжетных очков используются собственно покерные фишки, стеклянные жетоны или монетки; некоторые группы ролевиков применяют игральные двадцатигранники (d20) — они в Cortex Prime® не нужны всё равно. Соберите объёмную кучу этих расходных материалов на столе, они вам пригодятся.

Трата сюжетных очков

Создать новый кубик эффекта

Вы тратите жетон, чтобы создать ещё один кубик эффекта из числа брошенных. Посмотрите на пул и назначьте ещё один кубик (естественно, не с единицей) вторым эффектом. Бывает полезно одной заявкой достигнуть нескольких вещей: починить гусеницу «Хищника» и умиловить дух машины или ранить ренегатского офицера и подавить мораль его воинов.

Пополнить итог

Довольно прямолинейно. За каждое СО вы плюсуете к итогу значение ещё одного кубика. Если после удаления всех спойлеров у вас в пуле не больше двух кубиков, этот вариант недоступен.



Сюжетные очки

Создать актив

За трату одного жетона игрок до конца текущей сцены получает актив с фиксированной силой — d6. Эту трату можно сделать до броска, чтобы тут же получить бонус.

Продлить актив

Если актив не связан с персонажем и не вписан в его лист (например, оснащение), он используется только в течение одной сцены. Такова его сущность: о нём либо забывают, либо он сам уходит или становится неактуальным к началу новой сцены, либо просто подразумевается (см. предыдущий раздел). Впрочем, игрок может сохранить актив для одной из следующих сцен, потратив фишку: психосила не будет развеяна, союзный гвардеец не сойдет с ума от пережитого, в огнемете останется ещё немного прометия и т. д.

В какой-то степени эта опция расширяет нарративные права игроков: они вправе ввести в повествование факты, обуславливающие уместность применения сохранённого актива.

Боевые братья проводили совместную операцию с полками Астра Милитарум и в процессе продвижения войск участвовали в починке «Таурокса», потерявшего боеспособность. Помимо прочего игроки получили дополнительный кубик эффекта **БЛАГОДАРНОСТЬ ЭКИПАЖА D10** и подумали, что было бы неплохо этим впоследствии воспользоваться. Они потратили жетон, чтобы благодарность не осталась пустым звуком.

Позже, когда десантники оказались на острие контратаки врага, игроки вспомнили о гвардейцах и призвали актив на сцену, описав, что один из их флангов прикрывает как раз тот самый «Таурокс», получив тем самым для некоторых своих проверок бонус **БЛАГОДАРНОСТИ D10**.

Можно совместить этот вариант с предыдущим: за трату двух очков сразу игрок обретает актив с силой d6, который может быть активирован в двух любых сценах.

Получение сюжетных очков

Спойлеры

Выпавшие спойлеры — повод обеим сторонам пополнить свои запасы очков по взаимному согласию, как указано на с. 13.



На одном из бросков я получаю 1, 1, 1, 4. Довольно жуткий результат, который хотелось бы как-нибудь компенсировать. Ведущий может предложить мне сюжетные очки, взамен увеличив свой Прилив Хаоса. Таким образом, я получаю три СО, а его Хаос вырастает также на три.

Негативное проявление отличия

Отличие может помогать ситуации, а может мешать (это заложено в их формулировках, о чём сказано на с. 38). Помощь выражена кубиком d8, изъян — d4, что, сверх того, даёт больше шансов выбросить единицу (в 25% случаев). При выборе d4 вы получаете 1 СО из «кучи» со стола.

Незначительные помехи

Если на вас наложили помеху с силой d4, то вы можете не ждать, пока она станет серьёзным препятствием. Используйте её — добавьте в свой пул, за что вы получаете жетон, подобно негативно-му использованию отличия. После этого помеха исчезает (если не выпали спойлеры, которые могут внезапно продлить или усилить осложнение).

Пределы

Пределы — изъяны, проблемы и отрицательные свойства, которые вознаграждают вас сюжетными очками. Они, как правило, ухудшают параметры и эффективность персонажа. Иногда заставляют провалить заявку в обмен на жетон.

ГМ имеет право навязывать пределы по своей инициативе: в этом случае он либо предоставляет вам жетон, либо обязан уменьшить свой Хаос на единицу. Когда вы активируете предел добровольно, вы не вправе уменьшать Хаос ведущего.

Хороший отыгрыш

Важный элемент настольных ролевых игр — собственно отыгрыш. В зависимости от того, что ваша игровая группа вкладывает в это понятие, возможны любые варианты отыгрыша, который вознаграждается сюжетными очками. Это может быть и театральное лицедейство, и креативная заявка, и раскрытие мотивации героя — много чего.



ПАМЯТКА

Порядок действий за игровым столом:

1. Заявите и опишите предпринимаемые персонажем действия, обсудите их с мастером в случае недопонимания.
2. Выслушайте ведущего и определитесь с типом действия.
3. Сформируйте запас кубиков: по одному за каждую черту, имеющую смысл в текущих обстоятельствах.
4. Бросьте набранный пул и отодвиньте все спойлеры (выпавшие «1») в сторону.
5. Выберите два кубика и сложите их значения. Это ваш итог, и чем он больше, тем лучше. Сравните его с итогом броска мастера. Чтобы изменить результат, разрешено вкладываться сюжетными очками.
6. Выберите неучтённый в итоге кубик. Он становится вашим кубиком эффекта и определяет силу воздействия.
7. За каждые 5 пунктов разницы между итогама кубик эффекта вырастает на один шаг.

Если ГМ желает, он вправе дать вам сюжетные очки за каждый ваш спойлер. При этом он пополняет свой фонд Хаоса или иначе осложняет герою жизнь.



СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

Нет, их сила служила доказательством тонкой прозорливости Императора в отношении конфликтов. Он создал воинов, которые были в силах выдержать больше, чем любой другой смертный. <...> Они были детьми, которых забрали из естественной жизни, вырастив в чистом виде существ, способных переносить неимоверную боль и повреждения и продолжать идти дальше.

(Аарон Дембски-Боуден)

Теперь перед вами стоит важная задача — придумать себе героя. Имени и краткой характеристики в пару предложений недостаточно. Образ нужно продумать. Что это будет за боевой брат, из какого ордена, какие у него сильные и слабые стороны, важные свойства, привычки или качества?

Все черты персонажей объединены в группы, называемые *категориями*. Скажем, все свойства и качества, связанные с мотивацией и достоинствами, относятся к *добродетелям*, а место в команде — скорее к *ролям*.

У персонажа игрока в «Легендах Астартес» есть черты следующих категорий:

- **Добродетели.** Что движет боевым братом, когда он отправляется на миссию? Какой из идеалов он воплощает и готов отстаивать? В чём его гордость?
- **Роли.** Какую роль в команде играет боевой брат? Его взяли на задание благодаря находчивости, запретным знаниям или экстраординарным даже по меркам космодесанта боевым качествам?
- **Отличия.** Какие описательные качества (физические, поведенческие, культурные, орденские и т. д.) могут повлиять на ситуацию?
- **Снаряжение.** Что возьмёт с собой боевой брат? Оружие, инструменты, символы власти?
- **Специальность.** Боевая специальность космического десантника наделяет его некоторыми способностями: талантами и чертами.



Создание персонажа

Из каждой категории в запас кладётся лишь один кубик, поэтому игроку желательно задействовать сразу несколько категорий для своего броска. Две категории участвуют всегда: добродетель и роль, остальные же применяются в зависимости от их описания и обстоятельств.

Также у каждого игрового персонажа есть набор талантов, потенциал которых зависит от выбранной специальности и снаряжения. Чем сложнее специальность, тем меньше пространства остаётся для тонкой настройки через таланты.

Бывает, что черта дублируется близким по смыслу свойством из другой категории. Это нормально и иногда оправдано, но в попытке достичь цельного образа не рекомендуется делать его слишком ограниченным.

Создание персонажа в этой системе не имеет чёткого алгоритма: кто-то начинает с выбора ордена, кто-то отталкивается от нрава и поведения, а есть те, кто первым делом выбирает специальность. Начните с самых важных для выбранного образа характеристик.

Добродетели

Нумитор в то же мгновение задумался о Робауте Жиллимане, о том, как бы примарх повёл себя в этой ситуации.

По правде говоря, он был не уверен.

— Да, — произнёс Като Сикарий, проходя мимо сержанта, чтобы втоптать существо в пол. Нумитор услышал, как рёбра разлетелись в щепки в груди ксеноса.

(Фил Келли)

Добродетели — высокие моральные качества и личностные черты, в Империуме почитаемые как достоинства. Эта категория позволит расставить приоритеты в мировоззрении вашего героя. Добродетелей пять и они отражают разные убеждения боевого брата. Поглощает ли его ярость? Сколько в нём осталось человеческого? На какие жертвы он готов идти ради выполнения миссии? Что он взрастил в себе за годы службы?

Долг

То, ради чего создаются и тренируются боевые братья. Когда предстоит тяжёлая операция, последний рубеж, когда что-то силь-



но отвлекает от исполнения этого самого долга — эта черта позволит узнать, насколько целеустремлен ваш герой. Исполненный **долга** способен превозмогать в одиночку толпы врагов, идти на самопожертвование, грамотно расставлять приоритеты на задании. Низкое значение свидетельствует о приземлённости и оппортунизме боевого брата.

Вера

Каждый космический десантник исполнен веры так, как не исполнены десятки или даже сотни простых смертных. Когда одолевают сомнения, когда надо отринуть всё чуждое и противоестественное, когда нужно явить силу духа и помочь заблудшим узреть Его свет — вам поможет **ВЕРА**. Эта черта также поможет, когда персонаж полагается на силу обстоятельств, которые от него мало зависят.

Сильная вера позволяет иногда творить чудеса и зреть провидение в незначительных деталях. Низкое значение **ВЕРЫ** либо указывает, что боевой брат отрицает божественную сущность Императора (такое в Астартес не редкость), либо просто не уповает на неё там, где достаточно адекватного технического оснащения и смекалки.

Слава

Для многих быть ангелом смерти Империи — великая честь, которую надо оправдывать. Искать признания, совершать подвиги и увековечивать себя в легендах — вот высочайшая награда для любого воина. Одна из крайностей **СЛАВЫ** в том, что герой будет совершать рискованные действия, бросать вызовы самым серьёзным противникам и презирать опасности. Другая же крайность не означает, что герой — бесславный неудачник, просто погоня за достижениями его уже не интересует или он не видит моментов истины, позволяющих ему совершить подвиг.

Рейтинг (величина кубика) означает принятие морального качества вашим героем. Чем ниже сила достоинства, тем хуже протагонист понимает его суть и реже им пользуется. Космический волк с d8 **ЧЕЛОВЕЧНОСТИ** — компанейский, понимающий и харизматичный боевой брат. Волк Фенриса с **ЧЕЛОВЕЧНОСТЬЮ** d4 — дикий полуживотное в облики воина Астартес.



Создание персонажа

Гнев

В мрачном будущем сорокового тысячелетия беспощадность к врагу и очищение галактики огнём и мечом — однозначное достоинство. Космическому десантнику нет особой нужды искать какие-то другие причины уничтожить противника. Он ангел смерти и создан исключительно для этого. Когда вы встречаетесь лицом к лицу с врагом, **ГНЕВ** позволит оценить, как быстро от него останутся кровавые ошмётки. Захочет ли ваш герой интерпретировать с пользой безумные речи еретиков или загадочные коаны эльдар, также зависит от величины этой черты.

Человечность

Каждый боевой брат приближен к божественному образу Императора. Однако не стоит забывать, что Император — это в первую очередь *человек*, и значительно меньше он воплощает всё остальное. Если сквозь столетия службы вам удалось сохранить в себе чувство юмора, понимание нужд обычных людей, их страхов или желаний, или умение выслушивать друг друга, или не быть отморозком в глубине души — значит, работа Императора не прошла впустую. Может быть, вы видите свою миссию именно в этом? Остаться человеком в условиях катаклизмов и бесконечной войны.



Создание персонажа

Теперь задайте этим чертам приоритет так, как считаете нужным. У вас есть пять кубиков: d10, d8, d6 и d4, и вам надо распределить их между вышеуказанными достоинствами.

Анна создает себе персонажа, десантника из Железных рук, Гаана Триксена. У Анны есть пока только смутный образ протагониста, она определилась со специальностью — это тактический десантник, но сейчас ей нужно определить добродетели боевого брата.

Железные руки — довольно суровый орден, поэтому справедливо дать **ЧЕЛОВЕЧНОСТИ** персонажа самый низкий приоритет: d4. Однако ведущий игры, Иван, предложил самым низким приоритетом выставить **СЛАВУ**. ГМ объясняет свою рекомендацию тем, что потомки Ферруса Мануса считают погони за почестями проявлением лицемерия и «наглой лжи». Анна соглашается с такой логикой и задаёт **СЛАВЕ** d4, а **ЧЕЛОВЕЧНОСТИ** — d6. Такой же кубик (d6) получает **ВЕРА**, ибо Железные руки никак не отличились в этом плане так, как, например, Стражи завета или Новадесантники. Также известно, что десятый легион ещё весьма дисциплинирован, а его контингент для себя задаёт высокие стандарты. Анна полагает, что лучше всего это отразить высоким рейтингом черты **ДОЛГ**: d10. Методом исключения получается, что свирепость Гаана Триксена указывает на **ГНЕВ** D8, что в среднем соотносится с типичным представителем этого ордена.

Итак, добродетели распределяются следующим образом: **ДОЛГ** D10; **ГНЕВ** D8; **ВЕРА** D6; **ЧЕЛОВЕЧНОСТЬ** D6; **СЛАВА** D4

Использование добродетелей больше зависит от духа момента, нежели подчиняется строгой логике. Когда вы сдерживаете полчища тиранид, давая шаттлу время на взлёт, вы, скорее всего, добавите к пулу **ДОЛГ**. Вы возмёте **ВЕРУ**, если подкрепление задерживается и вам не на что рассчитывать, кроме как на безотказный пилотмеч.

Когда вы эти же самые полчища тиранид уничтожаете ради самого факта уничтожения — это похоже на **ГНЕВ**. А когда вы истребляете ксеносов, поскольку некогда хвастались соратнику, что в одиночку сможете побить его прошлогодний рекорд по очищению мира от ксеноугрозы — это **СЛАВА**. Если для вашего героя охота на тиранид — способ провести досуг или забава, к которой вы хотите подключить остальных братьев, тут подойдёт **ЧЕЛОВЕЧНОСТЬ**.



Создание персонажа

Еще одна сильная сторона достоинств — они наряду с другими чертами описывают не только подход боевого брата к решению проблем, но и определяют, что плохого произойдет с ним при провале, то есть, какие помехи закрепить за героем.

Когда вы неудачно обмениваетесь ударами с экзархом эльдар, используя **СЛАВУ**, не обязательно заикливаться на уроне (подробнее смотрите на с. 80). Помеха может быть **ПОЗОРОМ** или **УНИЖЕНИЕМ**, или даже **АЗАРТОМ** — вы так сильно увлекаетесь боем, что обращаете меньше внимания на окружение. Пустив чары мерзкого колдуна в свой разум, вы можете ощутить **ТЩЕТНОСТЬ**, если добавляли **ВЕРУ**, или **ЗАМЕШАТЕЛЬНОСТЬ** в случае с **ДОЛГОМ**.

Роли

Поле битвы — единственное место, где мы чувствуем себя полноценными. Война — единственный род занятий, где наше мастерство значит многое. Не думай, будто сможешь стать учёным, философом или правителем людей. Ты воин. Не причиняя смерть, ты не найдешь себе места в жизни.

(Бен Каунтер)

«Легенды Астартес» предполагает, что боевые братья ищут приключений в тесном коллективе себе подобных. Будь то спецоперации Караула смерти, священная межорденская миссия или совместная зачистка космического скитальца — ваш герой не одинок и занимает в команде какую-то должность, или роль. Черты этой группы помогут узнать, почему выбор пал на вашего героя и в чём заключается его сильная сторона.

Воин

Даже по меркам космического десанта вы отличный боец. Вы стреляете лучше всех, прекрасно владеете цепным мечом и моментально реагируете на внезапные угрозы. Вы готовы бросить вызов Кхарну, не чувствуете рвотных позывов при виде чумоносца или способны задушить пламенного аватара эльдар голыми руками. Вас выбрали, потому что вы — Воин, и только вы обеспечите команде надлежащую огневую поддержку. Вы выносливы — и выдержите столько тягот и ранений, сколько не осилит другой боевой брат. Вне



битвы **ВОИН** тоже найдет себе применение. Когда вы захотите задавить кого-то авторитетом или напугать расправой, скорее всего, поможет эта черта.

Мудрец

Вас призывали за знания, смекалку и опыт. В команде ангелов смерти вы играете роль наставника, источника информации, вы подаёте идеи и делитесь своей мудростью с остальными. Как себя вести на приёме с эфирным тау, в чём заключается слабость тактики маккавейских янычар, что используют в качестве валюты хаоситы Ксурунта, как звали сержанта Кархародонов, пропавшего без вести на скитальце, который вам предстоит исследовать — вы знаете всё это и даже больше. Что делать в условиях дефицита припасов, как бороться со стихией и действовать в форсмажорных обстоятельствах, как не дать себя поглотить унынию или Проклятию примарха — братья ожидают от вас ответов и на эти вопросы.

Мастер

МАСТЕР — это специалист широкого профиля, то, что нужно команде храбрых десантников. Вы способны проварить любую переборку, промыть рану любого уровня заражённости и за считанные секунды взломать любую систему, установив диалог с Духом Машины. При особом желании вы можете плевыми кислотами вытравлять узоры или обойтись всего тремя крак-гранатами при подрыве моста. Вы способны моментально оценить удобство и безопасность занимаемых позиций, сделать из мирной долины infernalную западню и провести «Секача» прямо под обстрелом через воронки от взрывов. Когда предстоит сделать что-то, требующее практических навыков, вы обращаетесь к этой черте.

В некоторых условиях **МАСТЕР** может использоваться в социальной сфере, если вы применяете какую-то хитрую форму манипуляции наподобие гипноза или гадания на Имперском таро, впечатляете техножречество Марса или пытаете еретиков. Как всегда, в первую очередь важен контекст заявки — черты подбираются именно под описание игрока и обстоятельства.



Создание персонажа

Во избежание путаницы, когда речь идёт о черте персонажа и его роли — слово «МАСТЕР» записывается капителями. Когда речь идёт об участнике игры — ведущем, это слово пишется строчными буквами (нормальным регистром).

Дипломат

Вы — лицо всего отряда. Вам доверили операцию из-за ваших личностных и, возможно, лидерских качеств. Вы за мгновения принимаете своевременные решения и не ошибаетесь в людях, отдавая им приказы. Вы легко находите общий язык с прочими братьями и представителями других имперских институтов и сил. Вы способны примирить Чёрного храмовника и библиария, а под вашим чутким руководством Кровавые вороны всегда держат руки при себе. Вашему слову верят самые подозрительные инквизиторы, и даже предатели не могут игнорировать проклятья, что вы им посылаете. Более того, часто общаясь с братьями по оружию и простыми смертными, вы сами лучше понимаете их мотивы и скрытые эмоции.

Шпион

Вас выбрали за созерцательную натуру и умение вести себя тихо. Вы подмечаете мельчайшие детали и складываете из этих кусочков мозаики цельную картину. Неслышный и незримый, вы снимаете часовых и закладываете взрывчатку по всему ренегатскому лагерю. Даже оказавшись в открытом космосе без ничего, вы способны ввести не слишком внимательного противника в заблуждение. Вы, может быть, не знаете секретных паролей и вражеских обычаев, но запросто добываете эту информацию окольными путями: от банального наблюдения за врагом до запросов к знающим людям. Только вы сможете в одиночку уйти в ночь и вернуться назад живым с добычей, не вспугнув при этом крупного зверя.

По аналогии с добродетелями, распределите между пятью ролями кубики d10, d8, d6, d6 и d4 согласно своим предпочтениям.

Как упоминалось ранее, выбор черты, а уж тем более их комбинации, зависит от описания игрока и обстоятельств, надиктованных ведущим. Вот несколько примеров использования основных категорий, как и с чего начать набирать запас:



Возвращаясь к Анне и процессу создания Гаана Триксена; наступает черёд определить роли протагониста.

Воспитанный в традициях 10-го легиона, Гаан должен быть прежде всего эффективным бойцом и в существенно меньшей степени всем остальным. Черта **ВОИН** получает самый высокий приоритет: d10. Железные руки славятся своими познаниями в технологиях, включая археотех и запрещённые в Империи бionicеские практики, умением общаться с духом машины и возиться со всякой техникой, поэтому Анна отдаёт d8 роли **МАСТЕР**. Остаются роли: **МУДРЕЦ**, **ДИПЛОМАТ** и **ШПИОН**, между ними надо распределить 2d6 и d4. Игрок знает, что Железные руки — весьма прямолинейные господа, конфликтующие на этой почве с Гвардией ворона, а потому черта **ШПИОН** получает самый низкий приоритет: d4. Роли распределены следующим образом: **ВОИН d10; МАСТЕР d8; ДИПЛОМАТ d6; МУДРЕЦ d6; ШПИОН d4.**

- Допросить еретика: **ГНЕВ + ДИПЛОМАТ**
- Возглавить штурм укреплений: **СЛАВА + ВОИН**
- Расстрелять зоантропа: **ГНЕВ + ВОИН**
- Потушить пожар на боевой барже: **ДОЛГ + МАСТЕР**
- Пилотировать повреждённый глайдер: **ВЕРА + МАСТЕР**
- Протаранить глайдером вражескую технику: **СЛАВА + ВОИН**
- Спровоцировать чемпиона губительных сил на бездумную атаку: **СЛАВА + ДИПЛОМАТ**
- Укрепить дух солдат чтением молитв: **ВЕРА + ДИПЛОМАТ**
- Прикрыть спину союзника: **ДОЛГ + ВОИН**
- Разрешить спор между двумя братьями: **ЧЕЛОВЕЧНОСТЬ + МУДРЕЦ**
- Понять, утаивает ли магистр ордена важную информацию: **ЧЕЛОВЕЧНОСТЬ + ШПИОН**
- Зарезать в одиночку орочьего командо со спины: **СЛАВА + ШПИОН**

Перечень выше — всего лишь пример. Тот же допрос еретика можно провести в режиме «хорошего полицейского», если персонаж пообещает предателю последнюю милость Императора вместо пыток и не будет давить авторитетом Астартес. В этом случае подойдет **ЧЕЛОВЕЧНОСТЬ** и **ДИПЛОМАТ**.



Отличия

Вондерелл открыто не одобрял привычку капитана собирать трофеи или неестественное желание каждый раз сражаться в ближнем, а не дальнем бою. Также ему не нравился подход Рийглера перед принятием решений оценивать ситуацию со всех сторон, лично предпочитая сначала бить, а затем иметь дело с последствиями.

(Кристиан Данн)

Отличие — это черта, определяющая и обобщающая прошлое персонажа, его личные и физические качества, доктрины ордена и прочие убеждения. Основное свойство отличия — его можно использовать двояко:

- Попробовать извлечь пользу из ситуации: если отличие вам помогает, нежели мешает, оно принимает значение d8 (для примера, использовать **Прижимистый**, когда вы не брезгаете поискать трофейную амуницию или снаряжение). Добавьте его в запас.
- Затруднить самому себе жизнь — в этом случае отличие принимает значение d4 и игроку за добавление в пул полагается одно сюжетное очко. Скажем, тот же самый **Прижимистый** сыграет негативно, когда вас попросят поделиться патронами или потребуют выкинуть осквернённые трофеи врага. Здесь эта черта характера накладывает ограничения, поэтому игрок берёт игровой d4, за что сразу получает одно СО.

Черты-отличия в тексте не имеют нотации игровых костей. Чтобы отличать их от других черт, они записываются с большой буквы: **Вот так**.

У вас имеется три (3) таких черты, и есть несколько тем и качеств, которые рекомендуется раскрыть через отличия. Первое должно связывать вашего персонажа с орденом, второе — отражать подход к командной работе и лидерские качества (или их отсутствие), а третье — рассказывать о других ключевых особенностях протагониста.

Некоторые ситуации позволяют воспользоваться чужими отличиями (принадлежащими сцене). Вне зависимости от количества доступных отличий, вы выберете только одно и добавляете в пул один кубик.



Орден

Астартес прежде всего должен быть универсальным солдатом, и то небольшое, что отличает двух случайно выбранных братьев, — это их ордена. Самый большой вклад в психологию, тактику, ход мыслей, характер и отчасти физиологию вносит именно орден. Вот почему это сложноформализуемое свойство выражено именно через отличие: у каждого ордена есть узнаваемые образы, свои преимущества и изъяны, реакция на запредельный стресс, набор исправных имплантов и многое другое.

На примере **Космических волков** отличие приносит пользу (d8), когда вы:

- действуете против предателей из Тысячи сынов;
- бухаете так, как никогда не смогут другие десантники;
- знаете тонкости ведения боевых действий и выживания в снегах и арктических зонах;
- изучаете или приручаете диких животных (в особенности волков);
- вспоминаете легенды, связанные с вашим примархом;
- ориентируетесь по запахам.

Отличие мешает (d4+CO), когда вы:

- договариваетесь с представителями Инквизиции (в особенности Ордо Еретикус);
- общаетесь с Тёмными ангелами;
- соблюдаете устав Волков вне зависимости от его уместности;
- отступаете из ближнего боя;
- проявляете волчьи повадки в социуме.

Если вы **Новадесантник**, то отличие помогает (d8), когда вы:

- ищете или эксплуатируете уязвимости противника;
- впечатляете собеседника заслугами и репутацией ордена;
- вспоминаете нетривиальные факты и события со всех концов галактики;
- рассказываете поучительные истории, чтобы, допустим, разрядить обстановку;
- сражаетесь против ксеносов.





Отличие мешает (d4+CO), когда вы:

- действуете не по Кодексу Астартес;
- открыто хвастаетесь или принижаете заслуги других орденов;
- вступаете в теологический спор об Императоре с Чёрными храмовниками и прочими религиозными братьями;
- демонстрируете татуировки или просите набить татуировку представителя другого ордена;
- договариваетесь о совместной операции с ксеносами, например, эльдарами. Или, как минимум, вынуждены не открывать по ним огонь.

Концепция

Более хитрый вариант, но более удобный непосредственно во время игры: отразить отличием концепцию персонажа.

Это отличие отвечает на вопрос «Кто ты?». Какому архетипу соответствует герой, какой образ формируется в воображении? Для примера, **Лучший поединщик Клибанариев**; **Жизнерадостный Чёрный щит**; **Штормовой страж с огромным самомнением**. Некоторые выражают репутацию героя, его при-

Впрочем, в некоторых ситуациях отличие даёт вам плохой кубик *вместо* хорошего и наоборот. Это зависит от сопутствующих рисков и целей, которые вы перед собой ставите. Скажем, когда вы за того же Космического волка пытаетесь во что бы то ни стало уничтожить мага Тысячи сынов, пренебрегая другими целями и рискуя сорвать намеченный план операции, ведущий вправе навязать вам d4 с жетоном вместо d8. Аналогично, когда вам необходимо спровоцировать Тёмного ангела на конфликт, вы вправе взять d8.

звание, типаж: **Мрачный брюнет с пиломечом; Гроза всех орков.**

Можно пойти от противного — дополнить чем-то негативным: **Кровавый ангел из роты смерти; Альфа-легионер под прикрытием.** Интересно провести деконструкцию образа: **Космоволк-трезвенник** или **Болтливый Тёмный ангел** — эти отличия создадут на игре немало необычных ситуаций.

Концепцией может выступать даже конкретная персона из вселенной бесконечной войны (орден в этом случае выбирать на надо — ваш персонаж и так принадлежит к одному из них): **Габриель Ангелос, Мефистон** или даже **Капитан Тит.** Следует обсудить с ведущим возможность игры за «каноничного персонажа» и закладываемые в образ свойства.

Обратите внимание, что при описании концепции мы стараемся не упоминать лишний раз специальность боевого брата. Хотя формально никто не мешает вам вписать, допустим, **Библиария Кровавых ангелов** или **Капитана крепости Эриох**, такие описания могут сломать амбивалентность отличий. Легко получить d8, используя сильную сторону выбранной специальности. А вот сцены, когда специальность может вам навредить, либо абсурдны, либо крайне маловероятны. В самом деле, если вы **Штурмовик**, это вовсе не значит, что вы из рук вон плохо обращаетесь с тяжёлым огнёмётом или не можете установить взрывчатку.

Кооперация

Еще один крупный пласт информации о герое — его умение работать в команде, выполнять процедуры и манёвры в одиночку, принимать решения и оспаривать их.



Создание персонажа

Хотя игрок формулирует это отличие самостоятельно, конечный вариант должен относить его к одному из типов: *Лидер*, *Команда* или *Соло*.

Примеры первого: **ПЛАМЕННЫЙ ОРАТОР**, **ОБРАЗЕЦ ДЛЯ ПОДРАЖАНИЯ**, собственно **ЛИДЕР**, дополненный другими эпитетами. Такой боевой брат принимает удачные решения, эффективно отдаёт приказы, грамотно определяет приоритеты миссий, пресекает конфликты и даже прислушивается ко мнению других людей.

Примеры второго: **СВОИХ НЕ БРОСАЕМ**; **ВСЁ СТРОГО ПО КОДЕКСУ** и даже **АНГЕЛ-ХРАНИТЕЛЬ**. Такой герой в нужный момент прикроет продвижение союзников, бросит дымовую шашку, будет удерживать позиции или строй, оттащит раненого в укрытие.

Примеры отличий третьего типа: **ЯРЫЙ ИНДИВИДУАЛИСТ**; **СТРЕЛЯЙ, ПОТОМ ДУМАЙ**; **ВОЛК-ОДИНОЧКА**. Они характеризуют героя как самостоятельного солдата, которому хорошо удаётся разведка, дуэли или диверсии. Впрочем, даже сражаясь плечом к плечу с другим братом, персонаж с такими отличиями креативно использует имеющиеся средства и не ждёт, пока кто-то другой обратит его внимание на новые цели.

Происхождение

Происхождение накладывает отпечаток на культуру героя и подходы к решению проблем, трудности, которыми он когда-либо сталкивался. Одно дело — лекции и гипнообучающие сны, другое — хоть какой-то жизненный опыт. И когда прошлое боевого брата внезапно всплывает на игре, этот опыт может весьма пригодиться. Примеры: **ЗНАТОК ЭТИКЕТА**; **НЕ ПРИВЫКАТЬ К ТЕСНОТЕ**; **В КРУГУ ЛИАН НЕ ЩЁЛКАЙ КЛЮВОМ**; **ПРОСПЕКТЫ УЛЯ — ДОМ РОДНОЙ** и пр.

Допустимый вариант: рассказать о возрасте и опыте протагониста. **ВЧЕРАШНИЙ СКАУТ**, наспех переведённый в батальную роту, будет весьма отличаться от ветерана с **ЗОЛОТЫМИ ШТИФТАМИ**, или **ЦИНИЧНОГО ДРЕВНЕГО**, оттрубившего лет триста и чуть не попавшего в дредноут. Вы даже вправе отметить, что ваш герой **ПРИМАРИС-ДЕСАНТНИК**.

Характер, менталитет

САМОУВЕРЕННЫЙ; **БРЕЗГЛИВЫЙ**; **ИМПУЛЬСИВНЫЙ** и многое другое. **РАСЧЁТЛИВЫЙ** Астартес или **ГОРДЕЛИВЫЙ** — вот ти-



Космодесантники-примарис — древний проект архимагоса Б. Коула и примарха Р. Жиллимана по улучшению Легионес Астартес, начатый вскоре после Великой Ереси и отложенный до чрезвычайных событий, которыми сопровождалось падение Кадии, появление нового бога эльдар и воскрешение самого примарха. Судя по актуальной литературе, они давно используются силами Астартес в ограниченном количестве и даже занимают почётные должности, просто об этом раньше не упоминали. Примарис во многом превосходит солдат предыдущих поколений: их геносема более стабильно, а показатели встроенных органов и систем выше. Порой этим десанникам завидуют, поэтому не все ордена их принимают. Будьте готовы, что более старые боевые братья к вам будут относиться, как к выскочке или даже «космодесантнику категории Б», как это ни парадоксально. С другой стороны, примарисы объективно лучше и лишены многих изъянов, которыми некоторые ордена чуть ли не гордятся.

пичные примеры того, что под этим подразумевается. Эти эпитеты удобно добавлять к уже выбранным отличиям, чтобы получить менее шаблонное описание.

Обеты и убеждения

Боевые братья часто дают обеты, отправляясь на задание. Будь то **ОБЕТ молчания** или **НЕ отступлю ни на шаг** — обеты могут кое-что подсказать о мотивации или подходе героя к решению проблем. Попробуйте отразить какое-то убеждение или аспект мировоззрения, не обозначенный в добродетелях: **Гражданскими пренебречь!; Всё тайное станет явным; НЕ переносу Железных рук.**

Связи и отношения

Прекрасный вариант отличия, которое к тому же предложит идеи для кооперации: уточнить отношения с героем другого игрока. Когда у персонажей есть причины работать сообща, отражённые системно, а не устной договорённостью «играем командой» или решением ведущего, это гораздо приятнее. Допустим, **Аврелий завидует моей славе; Белая ворона** или **Член братской ложи.**



Создание персонажа

Можно отразить и связи с неигровыми персонажами. **Свита крепостных; Никуда без сервачерепа** — вот пара примеров.

Снаряжение

Даже снаряжение и отношение к нему может быть отличием. В таком случае подразумевается, что конкретный тип снаряжения с героем связан неразрывно: **БАГРОВЫЙ КУЛАК** действует совсем иначе, чем **БАГРОВЫЙ КУЛАК-ЗНАМЕНОСЕЦ**. Другие примеры: **ОРУЖИЕ НЕ ПО КОДЕКСУ; ШЛЕМЫ ДЛЯ МАЛОДУШНЫХ; ТОЛЬКО ТОПОРЫ!**

Важное свойство любого отличия — оно должно говорить больше, чем об одной вещи. Несмотря на то что, скажем, черта **УЛЬТРАДЕСАНТНИК** сама по себе говорит о многом, команда из четырёх или пяти одинаковых **УЛЬТРАДЕСАНТНИКОВ** — это очень скучно и обесценивает само понятие отличия. Настоятельно рекомендуется придумывать отличия, вбирающие в себя особенности разных областей, чтобы создать по-настоящему уникального героя. Главное — представлять границы применимости такой черты и не создавать при этом противоречивых кадавров.

Также отличие должно сочетать одновременно хорошее и плохое. Скажем, **БЫВАЛЫЙ** — неудачный пример, поскольку не имеет слабых сторон и расползается на все области деятельности. А вот **ЗАВЫШЕННАЯ САМООЦЕНКА** уже лучше: герой может полагать, что ему всё по плечу, и это будет придавать сил, вселять оптимизм и упрощать жизнь, но неверная оценка своих действий рано или поздно аукнется.

Или, допустим, отличие **УМНЫЙ**. Тоже плохо потому, что его отрицательные стороны неочевидны. Простое переименование в **УМНЕЕ НЕКОТОРЫХ ГЕНЕРАЛОВ** уже задаёт какие-то рамки: отличие наверняка пригодится в борьбе с ренегатствующими полками ИГ, но вряд ли поможет против эльдарских многоходовок. Если вы хотите отметить экстраординарную характеристику (или вообще любое свойство) как однозначный плюс, имеет смысл обозначить её талантом.

При создании персонажа игрок вправе ограничиться одним отличием, чтобы заполнить пробелы уже непосредственно в процессе, но тут важно избежать противоречий с ранее принятыми решениями и поведением.



Специальности

Только самые умелые и многообещающие легионеры отбираются для прохождения обучения на технадесантника. Кандидаты должны продемонстрировать увлечение технологическими процессами и навыки практического устранения проблем, а также готовность признать верховную власть культа Механикум.

(Роб Сандерс)

У каждого космического десантника есть специальность — она наделяет его дополнительными чертами, открывает доступ к знаковому снаряжению и уникальным талантам — ситуативным преимуществам.

При создании персонажа вы выбираете одну (1) из нижеуказанных специальностей и получаете сразу весь комплект связанных с ней способностей, от двух до трёх. Иногда способностей может быть больше, или они дают большой бонус, но они сопровождаются дополнительными пределами и ограничениями (по снаряжению, например). Яркий пример: тактическая броня дредноута даёт самый большой класс защиты в игре, лучше чем у других специальностей, однако имеет дополнительный предел: **габариты**.

Если в описании указан пустой слот талантов, то игрок формулирует его сам или с помощью ведущего. Этот талант позволяет придать персонажу большую уникальность. Любой опустошитель хорошо обращается с тяжёлым стрелковым оружием, но выбрав подходящий талант, вы можете отразить его специализацию на ракетницах, или на чём-то неожиданном, скажем, на пистолетах или дешифровке хаоситских радиосигналов.

Также это позволяет создать более сложный типаж. Железного отца десятого легиона или библиария, прошедшего службу в Карауле смерти. Совместив две специальности в одну, вы выбираете три самых важных способности и прописываете их, всё остальное лишь подразумевая (см. страницу 24) или указав в отличиях. Если вы прибегаете к этому методу, то эффекты «готовых» талантов не складываются. Например, если два таланта поднимают класс защиты доспеха, то вы выбираете только один из них.

Сверх того, пустые слоты оставляют пространство для сотворения специальности, ещё не существующей и не закрепившейся в лоре. Если вы хотите играть за заступника-примарис (и у вас есть



Создание персонажа



соответствующее отличие), то самым удобным вариантом будет взять шаблон тактического десантника и с помощью третьего таланта отразить разницу между этими поколениями Астарес.

Апотекарий

Апотекарии это десантники, прошедшие специальное медицинское обучение. На операциях они занимаются лечением раненых, сбором и анализом биологических компонентов, дарованием последней милости павшим и последующим извлечением прогеноидов на нужды ордена. Апотекариям поручено следить за мутациями и иными изъянами геносемени и имплантантов у личного состава. Апотекарий входит в офицерский состав (командное отделение).

Полевой медик

Вы можете перебросить свой пул, когда применяете черту **МАСТЕР**, чтобы обработать раны, диагностировать болезни, оказать первую помощь.



Нартеций

Один из обязательных предметов вашего оснащения — это **НАРТЕЦИЙ**. Когда вы прибегаете к нему (создаёте токсины и лекарства, собираете прогеноиды, оперируете братьев), он даёт вам кубик d8 вместо обычного d6.

Апотекарий имеет один (1) слот под прочие таланты.

Библиарий

Библиарии — это космодесантники-псайкеры. В ордене они отвечают за астропатическую связь, сбор и хранение запретной информации и даже передачу традиций. В бою выполняют совершенно разные функции, от прямой огневой пси-поддержки до защитных, разведывательных и прорицательских функций.

Эта специальность включает в себя все должности и звания Астартес-псайкеров, от **КОДИЦИЯ** до **ЭПИСТОЛЯРА** и **СТАРШЕГО БИБЛИАРИЯ**.

Запретные знания

Сделайте подъём **МУДРЕЦУ**, когда вы обращаетесь к своему опыту, связанному с варпом, демонами, государственными секретами и ересями.

Псайкерство

Этот талант расширяет спектр способностей: усиления союзников, утилитарное колдовство, прорицания, боевые психосилы, ритуалы.

Вы получаете черту **ПСИ-РЕЙТИНГ D8**, используемую при проявлении вашего псайкерского потенциала в трёх режимах, детально описанных на странице 90.

Библиарий имеет один (1) слот для иных талантов.

Брат-истребитель

Брат-истребитель — десантник, обученный для одиночных операций и действующий автономно. Такой воин должен полагаться не только на свои умения скрытного проникновения, но и на силу духа, независимое мышление и харизму. Истребители должны уметь отстаивать интересы ордена без поддержки других братьев, им при-



Создание персонажа

ходится лично взаимодействовать с имперскими структурами и влиятельными людьми для достижения своих задач.

Скрытность

Сделайте подъём **шпиону**, когда вы прячетесь, избегаете обнаружения, неслышно перемещаетесь или маскируете что-то.

Реквизиция

Когда вы просите об услуге представителей Имперских военных структур, другие ордена или Инквизицию при помощи **дипломата**, то можете перебросить свой пул.

Один в поле

Даже находясь в отрыве от группы и вообще в отдельной сцене, брат-истребитель может использовать преимущества, созданные другими братьями, и получать бонусы, как если бы он был рядом. Естественно, жанровые ограничения и здравый смысл очерчивают типы доступных преимуществ и их уместность.

Брат-истребитель не имеет свободных талантов (о).

Капеллан

Капелланы — это духовные лидеры и наставники Астартес, занимающиеся обучением неофитов согласно традициям, верованиям и доктринам ордена. Капелланы следят за боевым духом личного состава и соблюдением клятв служения ордену и Императору. В бою сражаются на передовой, подавая пример остальным.

Вооружены характерным доспехом чёрного цвета с устрашающим шлемом-черепом и ритуальным оружием ближнего боя — крозиусом (он же Крозиус Арканум).

Капеллан иногда входит в командное отделение Реклюзиама.

Может ли капеллан являть подвиги веры — вопрос, который предстоит решить вашей группе самостоятельно. Если вы хотите отразить доступ к чудесам, будь то исцеление раненых, буквальное выжигание врагов глаголом или избавление от демонических наваждений — вы можете дать капеллану соответствующий талант.



Единое кредо на всех

Вы можете перебросить результат, когда применяете **ВЕРУ** для восстановления морали союзников и создания преимуществ, связанных с настроем команды (**ВСЕЛИТЬ НЕНАВИСТЬ**, для примера).

Реликвии

Капеллан получает розарий, шлем-череп и крозиус. Доспехи в совокупности считаются «мастерской работы» (чистота и класс защиты по d10). **Крозиус** — это **силовое** оружие ближнего боя.

Капеллан имеет один (1) слот под прочие таланты.

Капитан роты

Брат-капитан обычно командует целой ротой боевых братьев. Командование включает в себя не только менеджмент кадров и проведение операций, но и распределение ресурсов, истребование материальной базы у магистра ордена и кооперацию с другими ротами. Иногда капитаны берут на себя функции, не связанные с профильной деятельностью, например командование баржей.

Большая игра

СПЛАНИРОВАВ этап операции в переходной сцене, вы сохраняете этот актив на потом.

Реквизиция

Когда вы просите об услуге представителей Имперских военных структур, другие ордена или Инквизицию при помощи **ДИПЛОМАТА**, то можете перебросить свой пул.

Наступление и приказание

Сделайте подъём **ДИПЛОМАТУ**, когда вы *приказываете* боевым братьям вашего ордена.

Капитан не имеет свободных слотов под таланты (0).

Караульный смерти

Это, натурально, боевой брат, прошедший обучение и службу в Карауле смерти — «военной палате» Ордо Ксенос, своеобразном ордена космодесанта, противостоящем ксеноугрозе по всему Им-



Создание персонажа

периуму. Караульный демонстрирует не только выдающиеся способности в очищении вселенной от ксеносов, но и решимость со смекалкой, поскольку противостоит всему разнообразию чужаков, встречающихся в галактике.

Знание ксеносов

Сделайте подъём **МУДРЕЦУ**, когда обращаетесь к своему опыту, связанному с ксеноугрозой и ересями, повадками чужаков и действиями Ордо Ксенос.

Уязвимость

Вы сохраняете для дальнейшего использования активы, отражающие ваше знакомство с чужаками и тактиками победы над ними, такие как, допустим, **УЯЗВИМЫЕ ТОЧКИ ПАНЦИРЯ; ХОДЯТ ПЛОТНОЙ ТОЛПОЙ; НЕ УМЕЕТ ПЯТИТЬСЯ** и прочие.

Прошедший службу в Карауле смерти имеет один (1) слот под прочие таланты.

Опустошитель

Опустошители — отделения космодесанта, чьей задачей является огневая поддержка, в связи с чем их составу доверяют тяжёлое стрелковое оружие, включая редкое и узкопрофильное: ракетницы, гранатомёты, автопушки и т. д.

Стрелок

Сделайте подъём черте **ВОИН**, когда вы сражаетесь в дальнем бою.

Огневая поддержка

Когда опустошитель стреляет из **тяжёлого** оружия, он вправе назначить второй кубик эффекта на смежную задачу. Скажем, нанести урон и заставить врагов **ЗАЛЕЧЬ** или **ПРОИЗВЕСТИ ЦЕЛЕУКАЗАНИЕ**, или **ПРИКРЫТЬ СОЮЗНИКОВ ОГНЁМ**, или даже **РАЗРУШИТЬ УКРЕПЛЕНИЯ**.

Опустошитель имеет один (1) слот для прочих талантов.



Сержант

Представитель младшего офицерского состава в Астартес, сержант управляет отделением десантников. Для этого сержант должен обладать интуицией, знанием сильных сторон своих подчинённых, боевым опытом и адамантиевым спокойствием.

Сержант, это в какой-то степени мета-специальность, так как он разделяет тактику и характерные особенности рода войск, к которому прикомандирован.

Координация

Один раз за бой вы бесплатно создаёте актив, с помощью которого координируете действия союзников. Это может быть **В укры- тие! d6; По моему сигналу d6; Ретроградный манёвр d6** и прочее.

Ветеран

Выберите один из талантов, доступных *скаутам, опустошителям, тактическим десантникам, терминаторам или штурмовикам.*

Сержант имеет один (1) слот под иные таланты.

Скаут

Обычно скауты в кодексных орденах являются кандидатами в полноценные космодесантники. Они проходят лишь часть обучения и аугментации. Скауты экипированы легче, чем братья из боевых рот, в их задачу входит разведка и подготовка путей к наступлению основных сил. Они также занимаются саботажем вражеских линий снабжения и сбором разведданных, огневой поддержкой и, иногда, уничтожением ключевых персоналий противника.

Скрытность

Сделайте подъём **шпиону**, когда вы прячетесь, избегаете обнаружения, неслышно перемещаетесь или маскируете что-то.

Ауспекс

Один из обязательных предметов вашего оснащения — это **АУСПЕКС**. Когда вы его используете (ищете тепловые сигнатуры или скрытых противников, сканируете помещения и местность), он даёт вам кубик d8 вместо обычного d6.



Создание персонажа

Скаутское снаряжение

Броня скаута облегчена по сравнению с обычными паттернами брони Астартес и имеет AR/Чистоту d6. С другой стороны, скаут имеет один дополнительный слот оснащения и лишён предела **толстые пальцы**.

Скаут имеет имеет один (1) слот под прочие таланты.

Тактический десантник

Тактические отделения — основа любого ордена космодесанта, включая не кодексные (где нет рот резерва, например). Это универсальные и тактически самые гибкие войска Астартес. В тактические отделения берут тех, кто уже прошёл службу среди опустошителей, в штурмовых ротах и, соответственно, скаутских. Таким образом, к этому моменту десантник уже владеет разным оружием, проявляет гибкость ума и способен адаптироваться к быстро меняющимся условиям боя.

Водитель

На плечи тактических десантников возлагается рутина, связанная с эксплуатацией техники ордена. От управления «Носорогом» и всякими «Вихрями» до обслуживания десантных капсул и вождения штурмового мотоцикла.

Когда вы водите технику, сделайте подъём черте **МАСТЕР**.

Боевой опыт

Вы выбираете один из талантов, доступных *опустошителям* и *штурмовикам*.

Тактический десантник имеет один (1) слот для иных талантов.

Терминатор

Терминаторы — ветераны космодесанта, облачённые в мощную тактическую броню дредноута (ТДА). В общем-то это и есть их ключевое отличие, ТДА позволяет выдерживать самый плотный огонь и позволяет носить без ограничений самое тяжёлое вооружение. Также каждый экземпляр этих доспехов — ценнейшая реликвия с богатой историей.



Создание персонажа

В кодексных орденах терминаторами наполняют первую роту. Номинант на терминаторские почести должен обладать огромным боевым опытом и продемонстрировать надлежащую доблесть.

Терминаторский доспех

Терминатор получает доступ к самой мощной персональной броне со встроенным силовым полем, которая обеспечивает его классом защиты d12 и соответствующим рейтингом чистоты.

Вы можете брать только те элементы снаряжения, которые работают пассивно или могут быть интегрированы в доспех. С другой стороны, **тяжёлое** оружие не займет у вас слота оснащения.

Предел: габаритный

Вы невероятно громоздки и неповоротливы. ТДА — средство защиты, разработанное специально для лобовых атак и превозмогания шквального огня, а не для маневрирования, эскалады и скрытного проникновения. Активируйте предел и провалите бросок, связанный с движением по ненадёжным поверхностям, узким пространствам, реакцией на атаки в спину.

Боевой опыт

Вы выбираете один из талантов, доступных *опустошителям* и *штурмовикам*. По понятным причинам тратить этот талант на **Прыжковые ранцы** не очень целесообразно.

Терминатор не имеет свободных слотов под таланты (о).

Технодесантник

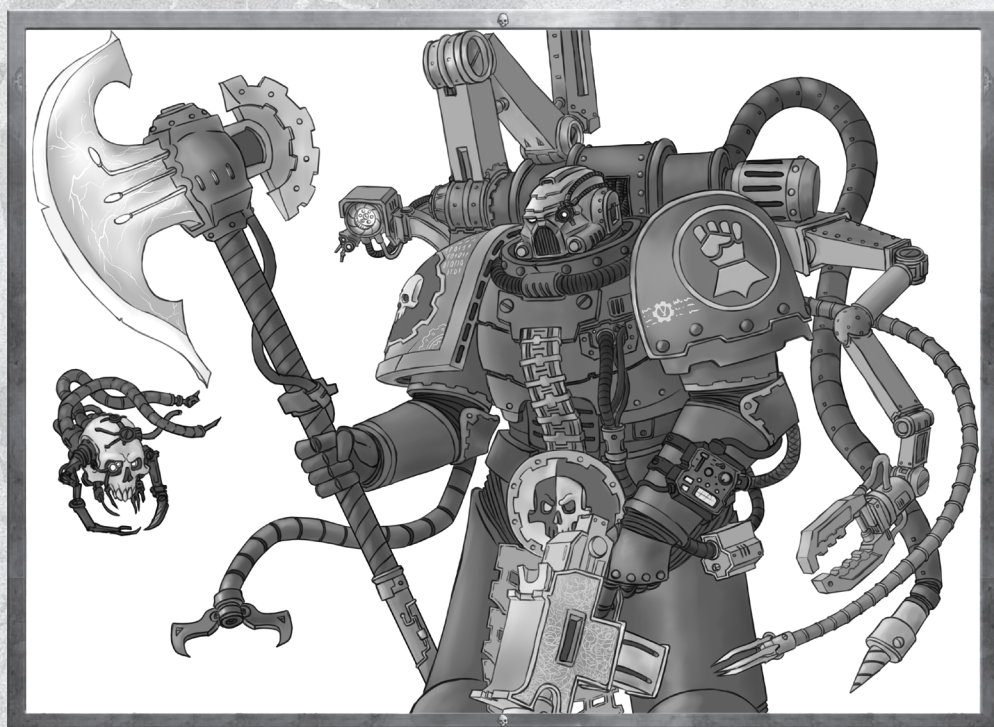
Технодесантник — боевой инженер ордена, прошедший соответствующее обучение на Марсе. Вне боя на технодесантника возлагается задача содержать в исправном состоянии всё материально-техническое обеспечение ордена. Они также осуществляют приёмку продукции, поставляемой мирами-кузницами.

На поле битвы технодесантник чинит повреждённое личное оборудование и технику. Также на заданиях этот специалист общается с духом Машины имперских структур ради достижения оперативных задач.

Эта специальность включает в себя **МАСТЕРА КУЗНИ**.



Создание персонажа



Мехадендриты / Упряжь

Этот талант расширяет спектр способностей: проваривать переборки, видеть тепловые сигнатуры, оперировать раненых, устранять неисправности оружия, прицеливаться, распылять дым, поднимать грузы, насыщать электроэнергией приборы без дополнительного обоснования. Вдобавок технодесантник имеет один дополнительный слот оснащения.

Слуга Омниссии

Когда вы взываете к духу машины и взаимодействуете с техникой, сделайте подъём черте **МАСТЕР**. Ведущий вправе ограничить действие этого таланта по отношению к артефактам нечеловеческого дизайна.

Технодесантник имеет один (1) слот для прочих талантов.

Хранитель

Брат-хранитель — это специальность, характерная преимущественно для Караула смерти, но теоретически возможная и в более конвенционных орденах. Хранитель отвечает за сохранность ак-

Создание персонажа

тивов (в широком смысле этого слова) крепости и её тайн, включая орудия судного дня, корабли и пленников. Эти десантники служат советниками для командоров и ведут досье на потенциальных союзников ордена, а в бою предоставляют доступ к закрытым помещениям и структурам. Каждый брат-хранитель имеет при себе универсальный ключ-оберег «клавис», действующий, пока его хозяин жив.

Осведомлённость

Выберите один из перечисленных ранее талантов: **Запретные знания**, **Слуга Омниссии**, **Знание ксеносов** или **Полевой медик**.

Тонкий шантаж

Когда вы просите об услуге представителей Имперских военных структур и Инквизицию при помощи **шпиона**, вы можете перебросить результат.

Клавис

Один из обязательных предметов вашего оснащения — **КЛАВИС**, артефакт времён ТЭТ. Вы автоматически получаете доступ к любым имперским защитам и печатям, когда активируете клавис.

Хранитель не имеет свободных слотов под таланты (О).

Чемпион

Чемпион — лучший поединщик роты, не являющийся офицером в отличие от простых сержантов и, эпизодически, капелланов. В задачу чемпиона входит вызов на бой и устранение вражеских чемпионов и командиров, в связи с чем он экипирован лучшим оружием и доспехами, а также имеет необходимую геральдику. Чемпионы вне боя участвуют в ритуалах и церемониях орденов.

Ротные чемпионы часто сопровождают вместе командное отделение и защищают офицерский состав от угроз, чтобы тот не отвлекался от управления войском.

Чемпионское снаряжение

Вы получаете награду от ордена в виде искусной брони или геральдического силового щита. Она считается бронёй «мастерской работы» и даёт вам чистоту и AR d10.



Создание персонажа

Воплощение Его гнева

Сделайте подъём **ДИПЛОМАТУ**, когда вы отвлекаете противника, провоцируете врагов, вызываете огонь на себя.

Лучший фехтовальщик

Сражаясь в ближнем бою с нечестивцами, вы демонстрируете им своё превосходство, выраженное бесплатным активом с силой d6 (по одному за каждого противника, занятого в ближнем бою). Скажем, **КОНТРОЛЬ ДИСТАНЦИИ D6; НАТИСК D6** или **ИДЕАЛЬНАЯ СТОЙКА D6**.

Чемпион не имеет свободных слотов под таланты (0).

Штурмовик

Штурмовые отделения — специальные отряды ближнего боя. Обычно туда назначают космодесантников, уже прошедших службу среди опустошителей, где они получили опыт по защите своих позиций от любого врага. Штурмовики занимаются собственно эскаладой вражеских позиций, разведкой боем и прикрытием менее мобильных частей. Чаще всего они оснащены прыжковыми ранцами, обеспечивающими ту самую маневренность.

Специалист рукопашной

Сделайте подъём **ВОИНУ**, когда вы сражаетесь в ближнем бою.

Прыжковой ранец

Один из обязательных предметов вашего оснащения — это **ПРЫЖКОВОЙ РАНЕЦ**. Когда вы прибегаете к нему (занимаете позиции, врываетесь в строй врагов, преследуете отступающих и пр.), он даёт вам кубик d8 вместо обычного d6.

Как вариант, этот бонус может получать ваш **МОТОЦИКЛ**.

Штурмовой десантник имеет один (1) слот для иных талантов.

Если вы хотите описать уникальную или совершенно новую специальность, которую никак не подогнать под предложенные варианты, оформите все три таланта вручную согласно рекомендациям на стр. 66. Если вам не хватает трёх слотов, то добавьте пределы и условия для компенсации преимуществ.



Игрок Пётр долго упрашивал ведущего, Ивана, пустить на игру его персонажа — Серого рыцаря. Иван долго был против (не в последнюю очередь из-за репутации и методов Серых рыцарей — это очень своеобразные люди и с ними сложно взаимодействовать даже другим орденам), однако Пётр настоял. Вместе они решили прописать специальность вручную, потому что ни один из шаблонов не подошёл.

Пётр посчитал, что самое главное в паладине боевого подразделения Ордо Маллеус — это его броня «Эгида». Не мудрствуя лукаво, он скопировал принцип работы **терминаторской брони**, не забыв про её громоздкость. Суммарно это заняло один из трёх слотов талантов.

Иван напомнил, что Серые Рыцари ещё и поголовно псайкеры, так что второй талант ушёл на **ПСИ-РЕЙТИНГ**, как у библиария.

Пётр хотел сделать своего героя эффективным против демонов. Иван порекомендовал использовать правило по освящённому оружию и сделать знаковую для Серых Рыцарей алебарду «Немезиду» **Освящённым** и **Психическим** с условием обязательного ношения. Поскольку это не даёт ничего нового (любой боевой брат может выбрать такой набор спецправил к своему снаряжению), талант эта опция не «съела».

Петру, впрочем, этого показалось мало. Он придумал такой бонус: **ПСИ-РЕЙТИНГ** протагониста будет иметь номинальную силу d10; он мотивировал выбор тем, что абы кого в Серые Рыцари не берут. Однако это нарушает принцип построения талантов и Иван потребовал уточнения условий. Игрок, не придумав ничего лучше, в качестве условия написал «против демонов варпа». Ведущий, нехотя, принял такой талант.

Таким образом, получившийся типаж вобрал в себя все ключевые элементы, связанные с образом, и не оставил игроку опций для более тонкой настройки специальности. Впрочем, всех участников это устроило.



АРСЕНАЛ

Силовой доспех

У каждого боевого брата есть силовая броня, за сохранность и эксплуатацию которой отвечает сам владелец. Доспех оберегает от травм, токсичных испарений, помогает сканировать обстановку, таскать тяжести, общаться на расстоянии, двигаться по потолку на магнитных подошвах и многое другое. Вам не нужно какого-то дополнительного обоснования, чтобы заявить соответствующее действие.

Тем не менее, на вооружении Астартес есть разные типы брони и для большинства игроков эта составляющая героя — довольно важная. Её недостаточно просто подразумевать или отразить отличием типа **ТДА ТАРТАРУС ПАТТЕРН** или **В НОВЕНЬКОЙ «АКВИЛЕ»**.

Выбранная специальность определяет стартовую броню и её параметры. Если не указано иначе, то по умолчанию сферический десантник в вакууме имеет *стандартную* броню, согласно таблице 3.

Класс защиты

Самое важное в силовом доспехе — это, собственно, его защитные свойства. Они представлены кубиками в зависимости от типоразмера, однако механизм их действия на игре немножко другой. Вы *не* добавляете этот кубик, защищаясь от ран и порчи — вы понижаете полученный урон ценой понижения класса защиты (здесь и далее AR — armor rating). Облачение принимает на себя удары, выстрелы, структурные перегрузки, опасности окружающей среды. Чем мощнее доспех, тем лучше защищён боевой брат.

Таблица 3. Виды брони космического десанта

Тип брони	AR / чистота
Скаутская	d6
Стандартная	d8
Мастерской работы	d10
Тактическая броня дредноута	d12



Класс защиты не связан исключительно с прочностью бронеpla-стин, а, скорее, выражает общую совокупность защитных средств, доступных герою, включая элементы оснащения (см. далее). Так, если вы щеголяете в «Корвусе» (d8) и вписали в оснащение **ЖЕЛЕЗ-НЫЙ НИМБ**, то броня считается не d8+d6, а поднимается на шаг: до d10.

Мой боевой брат отстреливается от двух Несущих слово. Я играю за опустошителя и у меня типичная броня с рейтингом d8. От первого еретика я получаю d10 урона и решаю их поглотить доспехом. D10 больше d8 на один шаг. Если я полностью спишу AR в ноль, у меня останется излишек вреда — d4. Неприятно, но жить можно. Атака второго предателя тоже успешна и имеет кубик эффекта d6. Поскольку доспех уже превратился в решето, мне остаётся только принять урон. Входящие d6 ранений больше, чем имеющиеся d4, а значит, мой счётчик физического стресса заполняется на второе деление.

Если бы я не поглотил урон доспехом, то имел бы сейчас d12 РАН (d10 после первой атаки и один подъём после второй, поскольку d6 меньше d10). Мой герой находился бы в шаге от получения травмы и, вероятно, позорной смерти.

Чистота

Другой параметр силового доспеха — чистота. Это количество печатей собственно чистоты, оберегов и священных писаний, доступных на единицу поверхности. Чистота защищает тело и душу владельца от скверны, не давая ей проникнуть внутрь. Она имеет такое же значение, как и номинальный AR, указанный в таблице выше.

Чистота и AR — параметры друг от друга не зависящие. Во время приключения можно не получить ни царапины, но мутировать из-за долгого воздействия варпа, и наоборот.

Изношенный доспех, как и перегруженные и отказавшие силовые поля, порванный пергамент литаний и треснувшие обереги можно починить в переходной сцене, если средства позволяют. Правила ремонта брони копируют процедуру восстановления стресса в переходных сценах — о чём детально рассказано на странице 82. В этом случае ведущий берёт себе в запас номинальный класс за-



щиты вашего доспеха. Чтобы его полностью починить, вам нужно (естественно, преуспев на броске) получить кубик эффекта, равный или больший, нежели целевой AR / чистота. Допустим, вам хватит кубика эффекта d6, чтобы привести скаутский доспех в норму, а вот отремонтировать за время передышки броню терминатора — это надо постараться аж на d12 в эффекте.

В случае частичного успеха вы сами решаете, какие части в первую очередь привести в порядок: оттереть печати чистоты от сгустков крови или починить излучатель поля, или залатать дыры в ке-рамите.

Также помимо положительных свойств броня космического десантника имеет следующий изъян. О том как работают пределы, вы можете узнать на странице 76.

Предел: толстые пальцы

Словая броня Астартес не рассчитана на мелкую моторику пальцев и осторожные манипуляции.

Активируйте предел, вы проваливаете попытки взаимодействия с инструментами и оружием, не созданном для космических десантников.

Этот предел не распространяется на скаутские доспехи.

Оружие

Победа часто зиждется на применении адекватного вооружения в нужное время и в нужном месте. Даже самое разрушительное орудие войны бесполезно, если оно отсутствует на поле боя.

(приписывается Артуру Амраду)

Вооружение — ещё один обязательный компонент, дополняющий образ суперсолдата далёкой эпохи.

Ваши персонажи умеют пользоваться любым оружием, адаптированным для силовых доспехов Астартес. Хотя эффективность героя не зависит от того, что у него в руках (как-никак десантники даже голыми руками справляются с нечеловеческими существами и способны буквально заплевать врага до смерти), иногда имеет значение, как и чем был побеждён противник. Во-первых, применяемое оружие подсказывает характер последствий: если у вас огнёмёт,



то вы **ВОСПЛАМЕНЯЕТЕ** врагов, если отравленные дротики — **ОТРАВЛЯЕТЕ**, а если простой острый нож — то наносите **РАНЫ**. Это не всегда работает так однозначно, как упоминалось на странице 34, но когда у вас нет идей, оружие даёт хорошую базу для создания нарратива.

Во-вторых, у каждого оружия есть свои ниши и применимость. Да, лазпушкой можно выжигать тиранидские полчища — не вопрос — но обычно для этих целей используют взрывчатку с осколочным поражением. Болтерными снарядами можно продолбить дырку в корпусе «Носорога», но ЭМИ-граната выведет техническое средство из строя гораздо быстрее. Приведённые ниже правила как раз призваны отразить этот подход: типы оружия дают бонусы, но в конкретных условиях.

Боевой брат на задание берёт несколько средств для умерщвления: одно ближнего боя, одно дальнего боя и какое-нибудь вспомогательное — гранаты, болт-пистолет, табельный боевой нож. Преимущества выбранных предметов выражены особыми талантами, максимум двумя (2), отражающими тип и особенности конструкции пушки или холодного оружия.

Тип

Мелта

Если цель атаки находится в вашей зоне, то при снижении урона бронёй она понижает AR на один дополнительно. Это касается и технических средств (более подробно см. страницу 134).

Я нанёс карнифексу d6 урона из мелтагана. У ксеноса есть панцирь с рейтингом d12. В других условиях чудовище должно было снизить свой показатель брони до d8 (d12, пониженный на два шага), но мелта заставляет карнифекса опустить рейтинг до d6.

Осколочное или Цепное

Когда вы сражаетесь со статистами, вы бесплатно выбираете второй кубик эффекта.

Психическое

Если вы псайкер так или иначе, добавьте свой номинальный **Пси-рейтинг** в пул атаки этим оружием. Также психическим оружием можно эффективно парировать силовые атаки.



Арсенал

Силовое

Если у противника нет своего **силового** оружия или защитного поля, то он не может понижать вред своей бронёй.

Гравитационное

Вы добавляете себе в пул атаки кубик **РАЗМЕРА** цели.

Освящённое

Такое оружие игнорирует свойство **Демонической стойкости** (см. страницу 137).

Плазма

Противник не может понижать ранения, нанесённые плазмой, с помощью натальной брони, однако силовые поля и другие способы защиты (укрытия) вполне могут снизить урон. Выпавшие при атаке спойлеры трактуются как **ПЕРЕГРЕВ** и идут в счётчик ваших ран. Вы не получаете за это компенсации в виде жетонов, но вправе поглотить последствия **ПЕРЕГРЕВА** своей бронёй.

Взрывчатое и Шоковое

Когда противник защищается от этого оружия и выбрасывает спойлер, он получает помеху с силой d6 с подъемами за дополнительные единицы. Это всяческие скоротечные **СОТРЯСЕНИЯ; СУДОРОГИ; ОГЛУШЕНИЯ** или **КОНТУЗИИ**. Ваш противник не получает каких-либо жетонов (СО или Хаоса).

Огненное или Токсичное (включая Галлюциногенное)

Помехи, созданные огнём или иглом, в начале следующего раунда боя делают подём на один шаг.

Конструкция

Тяжёлое

Тяжёлое оружие увеличивает кубик эффекта на шаг. Взамен вы лишаетесь одного из элементов оснащения.

Как вариант, вместо этого усильте особенность выбранного оружия. Например, тяжёлым болтером можно повредить трёх статистов, тяжёлая плазма игнорирует вообще любую броню, взрываясь в объёме, тяжёлая мелта проваривает два дополнительных слоя защиты и т. д.



Комби-Х или Экстерминатор

Перед атакой из такого оружия вы можете переключиться на другой режим, и на этот ход оружие получает особые свойства огнемета, мелта или плазмы. Обычно комби-апгрейд ставят на болтеры (**осколочное**), а экстерминатор — на холодное.

Спаренное или Штурмовое

Вы бесплатно складываете итог атаки из трёх кубиков. Спойлеры случаются на 1 и 2, что у вас выпали. Последствия, это **ЗАЕДАНИЕ; ОСЕЧКИ; КОНЧАЮТСЯ ПАТРОНЫ** и пр. А для всяких грозowych когтей и прочего холодного оружия — **ПЕРЕГРУЗКА; СЕЛИ БАТАРЕИ; ЗАЖЕВАЛО ЦЕПЬ** и пр.

Точное или С прицелом

Вы получаете актив **ПРИЦЕЛИВАНИЯ D6** против одиночной цели, находящейся как минимум через одну зону от вас.

Помните, что вышеуказанные правила не ограничивают функционал оружия и то, что им можно на самом деле делать. Перечисленные таланты просто дают бонусы, отвечающие жанру и реалиям сеттинга. Характер последствий и помех в первую очередь определяется намерением игрока, а оружие помогает их интерпретировать.

Вам не обязательно наносить физический стресс, чтобы быть эффективным: разбрасывая вокруг себя сгустки горящего прометия из огнемёта и **ЗАЛИВАЯ ОГНЁМ** всё вокруг, вы имеете шансы заставить врага бежать в ужасе, даже если ни в кого не попадёте. Если у вас только пилотомеч, вы можете деморализовать засевших в укреплениях ренегатов, если на их глазах **РАСЧЛЕНИТЕ** павшего солдата и пнёте его голову точно в амбразуру.

Конечно, эти заявки могут требовать применения не самых сильных сторон боевого брата, но с другой стороны, противник также не сможет взять самые развитые черты в свой пул. Есть враги Империиума, которых очень тяжело уничтожить физически, но легко перехитрить. Есть те, кто, наоборот, имеет феноменальную силу духа, но при этом хрупок, как бокал амасека. Есть те, кто полагается на свои технологии или скорость, но не может похвастаться ни стойкостью, ни дисциплиной. Адаптируйте тактику в зависимости от врага и используйте в первую очередь его слабости.



К тому же не следует забывать о вооружении, не предназначенном для нанесения урона: это всевозможные статик-кастеры времён ТЭТ, метательные сети, дымовые шашки. Здесь упомянутый принцип также применим. Все эти инструменты позволяют вам накладывать определённые помехи и последствия, недоступные другому оружию, но это вовсе не значит, что дымовой шашкой нельзя раскроить череп эльдарского арлекина.

Тактический десантник Никон на задание взял силовой клинок (**СИЛОВОЕ**) и снайперскую лаз-винтовку астартес (**ТОЧНОЕ**) — теперь он универсальный солдат на всех дистанциях. Если бы Никон захотел болтер паттерна «Сталкер», то такое оружие съело бы у него оба таланта: **ОСКОЛОЧНОЕ** и **ТОЧНОЕ**.

Опустошитель Таврий Торден взял ракетную установку (**ТЯЖЁЛОЕ** и **ОСКОЛОЧНОЕ**), теперь у него один слот боевого оснащения, зато его оружие способно аннигилировать любую толпу, либо наносить повышенный урон укреплённым целям.

Терминатор Матьес реквизировал комбиплазму. В обычных условиях она ведёт себя как простой болтер (**ОСКОЛОЧНОЕ**) и эффективна против всякой голодраны, но в режиме **ПЛАЗМАГАНА** опасна и против бронированного врага.

Технодесантник Баграт взял спаренный статик-кастер (**СПАРЕННОЕ**), который позволяет ему эффективно обезвреживать вражескую технику, не вступая с ней в бой, но его и клинит чаще. Вторым оружием он выбрал себе инферно-пистолет, встроив в техно-упряжь (**МЕЛТА**). У Баграта есть полагающиеся ему компактный лазерный пистолет и серворука, не имеющие особых правил, но применимые в любой боевой ситуации.

Оснащение

Каждый элемент оснащения даёт вам d6 для соответствующих проверок. Предметы некоторых специальностей вместо d6 дают иные бонусы, но это, скорее, исключения из правил. Сюда входит всё, что не относится к броне и оружию: от инструментов и специальной амуниции, наподобие ведьминых снарядов и боеприпасов «Кракен» до геральдики, амасека, регалий, взрывчатки и лекарств. Даже верный транспорт наподобие штурмового мотоцикла или прыжкового ранца заносится в эту группу снаряжения.



Технически в оснащение можно было бы записывать крепостных, сервиторов, телохранителей и прочую челядь, но их лучше оформлять через отличия. Иногда ваши помощники втягивают вас в неприятности или сами становятся источником проблем.

Защитное оснащение, как уже упоминалось выше, даёт вам не дополнительные d6 при поглощении урона, а улучшение AR/Чистоты на один шаг за элемент. Максимум, до которого можно поднимать эти параметры, — d12.

По умолчанию у вас есть два (2) слота предметов оснащения. Некоторые специальности, такие как «скаут», например, увеличивают или уменьшают это число.

Никон вписывает d8 в поля для учёта класса защиты и чистоты. Столько положено выбранной специальности, а первый слот оснащения занимают **КРАК-ГРАНАТЫ D6**. Второй слот занимают **ПЕЧАТИ ЧИСТОТЫ**. Теперь его AR равен d8, а чистота — d10 (d8 с одним подъёмом за оснащение).

Опустошитель Таврий, будучи из Громовых кулаков, решил понтануться и вписал в единственный слот оснащения трофейную броню Mark 3 Iron. Она даёт ему d10 брони.

Терминатору Матьесу полагается d12 на все формы защиты. Выше этого значения поднять рейтинги невозможно, поэтому игрок переключается на другие элементы снаряжения. Его выбор пал на встроенный **АУСПЕКС** и **РАЗЪЯСНИТЕЛЬ**, оба дают по d6 для соответствующих проверок.

Технодесантник Баграт, пользуясь дополнительным слотом оснащения, вписал себе **МАГНОКУЛЯРЫ D6**. Вдобавок он взял **МУЛЬТИ-ИНСТРУМЕНТЫ D6** и копию **КОДЕКСА АСТАРТЕС D6** — книга пригодится, когда ему придётся что-то доказывать нерадивым братьям.

Как упоминалось ранее, элементы оснащения (даже широко распространённые) дают бонус только своему владельцу. Если вы хотите передать предмет союзнику так, чтобы он давал бонус, то либо вы сами теряете возможность пользоваться им, либо должны заплатить жетон, как при создании актива. Более того, если принимающий боевой брат лишён спецправил по оснащению, он не получит бонуса выше d6. Только в руках аптекаря нартеций даёт d8, остальные специальности получают d6.



ТАЛАНТЫ

Таланты — ситуативные преимущества, дающие вашим персонажам перевес в конкретных условиях. Они отражают уникальные способности каждого конкретного боевого брата. Ими хорошо удаётся отразить приёмы, навыки, личностные качества и даже жанровые тропы, связанные с героем.

Примерная полезность таланта равна бонусу при трате СО. Когда у вас есть жетоны, вы в любой момент можете получить выгоду. Таланты же оговаривают, в *какой момент* вы получите преимущество и сохраните фишки. Существуют таланты с более хитрыми бонусами, но у них есть дополнительные требования, скажем, необходимость набирать осложнения или «спонсировать» Хаос ведущего.

Следовательно, одно из важных свойств талантов — они не должны работать в любой ситуации. Если вы создали талант, который, скажем, защищает вас от урона, то это очень плохо — у вас не возникнет ситуации, когда бы вы им не воспользовались. Однако если этот талант будет помогать против выстрелов в спину или токсичных снарядов биооружия тиранид, или только против энергетического воздействия — это уже правильный ход мыслей.

Возможность получить талант на старте зависит от выбранной специальности.

В этой главе описаны принципы, опираясь на которые, вы изобретёте свои трюки и способности. Раздел разбит на три крупных блока. В первом объясняется, как создать несложные таланты и приёмы — в каких случаях вы получаете бонус, сэкономя себе жетон. Второй раздел посвящён исключениям из правил, которые можно отразить как раз талантами. Третий рассказывает о «продвинутых» приёмах, которые, вероятно, избыточны для начинающего игрока, но разобравшимся в системе помогут воплотить по-настоящему уникальные свойства персонажа.

Если это сложновато, то берите и вписывайте в карточку боевого брата готовые трюки, встречающиеся то тут, то там — они созданы именно для этого.

Примеры талантов описаны по следующему шаблону:

- **Название.**
- Описание, смысл, желаемый образ.
- Игромеханика.



Конструктор талантов

Итог из трёх

Такие таланты позволяют бесплатно сложить итог из трёх кубиков вместо двух по умолчанию.

Силовой кулак

В отличие от большинства силового вооружения, силовой кулак эффективно увеличивает импульс удара и позволяет пробивать препятствия, непреодолимые для иного вооружения.

Применяя силовой кулак по назначению, вы складываете итог минимум из трёх кубиков.

Полевой хирург

Смерть всегда караулит космического десантника. Ваша задача — отложить встречу боевого брата с Императором и вернуть в строй, пока есть время.

Когда вы пытаетесь в боевой сцене устранить осложнения, связанные с ранениями и болезнями, вы складываете итог минимум из трёх кубиков.

Дополнительный актив

Приём позволяет добиться результата, как если бы вы создавали актив d6 за СО на один раз. Только теперь вместо СО у вас есть условие, оговорённое отдельно или задаваемое названием черты.

Защита презрения

Вражеские псайкеры опасны не только на поле боя — боевой брат должен быть готов к обману, замаскированному пси-воздействию, лживым мольбам о пощаде, варп-уловкам и действию скверны.

Когда вы защищаетесь от дезинформации или пропаганды, втч. исходящей от псайкеров, добавьте **ПРЕЗРЕНИЕ D6** в свой запас.

Не чувствуя боли

Известны боевые братья и даже ордена, которые от собственных ранений впадают в буйство и способны игнорировать очевидные повреждения.

Если у вас есть невылеченные ранения или травма, добавьте **НЕ ЧУВСТВУЯ БОЛИ D6** к проверкам защиты от физического урона.



Таланты

Важно отметить, что в определённых случаях такой талант даёт больше: d8 в случае привязки к другой способности, таланту или отличию, или отражения в бэке. Каждый боевой брат может быть **НАБЛЮДАТЕЛЬНЫМ** на d6, но у скаутов и прочих специалистов по проникновению и разведке этот бонус вполне доходит до d8.

Для примера, посмотрите, как вышеуказанные таланты изменяются после привязки к отличиям:

Защита презрения

Если вы — **ЧЁРНЫЙ ХРАМОВНИК** и защищаетесь от пропаганды или дезинформации, насылаемой псайкерами, добавьте в свой пул **ПРЕЗРЕНИЕ d8**.

Не чувствуя боли

Если вы — **КРОВАВЫЙ АНГЕЛ** и имеете невылеченные ранения, то добавьте **НЕ ЧУВСТВУЯ БОЛИ d8** к проверкам защиты от физического урона.

Зарядка чеховских ружей

Талант экономит сюжетное очко, когда вы сохраняете определённый актив на «потом», чтобы связать события на разных этапах истории. Вы заряжаете чеховское ружьё и даёте возможность ему выстрелить, когда придёт время.

Туда и обратно

Когда вы разведываете **КРАТЧАЙШИЙ ПУТЬ** или прокладываете **МАРШРУТ** для своего отряда или союзных войск, в конце сцены сохраните эту черту. Примените её, когда вам потребуется эвакуироваться из района или иначе воспользоваться знанием местности.

А вот и арtpоддержка

Если вы находили ценную информацию, выраженную чертой, скажем, **КООРДИНАТЫ** для орбитального удара, то в одной из следующих сцен можете использовать это событие как актив для себя и других персонажей игроков.

Братья по оружию

В условиях затяжных баталий боевые братья нередко дают друг другу обеты и клятвы.



В конце сцены, в которой вы **поклялись** о чём-то своему союзнику, отложите кубик эффекта в сторону. В одной из следующих сцен вы можете призвать его как актив.

Многозадачность

Приёмы экономят жетоны, когда вам надо создать несколько кубиков эффекта, чтобы выполнить одновременно разные действия.

Варп-чутьё

Вы не забываете о бдительности, даже когда полностью открываете свой разум варп-энергиям.

Когда вы прибегаете к псайкерству, вы всегда получаете второй кубик эффекта и превращаете его в **СКАНИРОВАНИЕ**. Этот актив поможет вам ощутить приближение новых врагов, найти резонирующие в варпе предметы или оценить псайкерский потенциал противника.

И это всё, на что вы способны?!

Сколько бы противников вас ни окружили, это не так уж и важно — они вам не ровня.

Сражаясь с несколькими противниками в ближнем бою, вы распределяете кубики эффекта в зависимости от их числа. Так, скажем, дерясь с тремя легионерами, вы за одно действие распределяете три кубика эффекта по ним. Это работает и против статистов.

Во всех случаях лимитирующий фактор — количество свободных кубиков в вашем дайспуле.

Исключения из правил

Воспользоваться спойлером

Когда у другого игрока (обычно ведущего) выпадают спойлеры, некоторые таланты имитируют или просто улучшают те преимущества, которые можно из них извлечь. Например, такие таланты не дают оппоненту компенсации в виде СО или жетонов Хаоса, не требуют согласия противоположной стороны или улучшают силу создаваемых черт.

Бастион Ферруса

Вы демонстрируете чудеса стойкости! Когда, казалось бы, уже не остаётся сил, вы обретаете второе дыхание.



Таланты

Вы понижаете имеющийся физический стресс или усталость по шагу за каждую единицу в пуле ведущего, при этом он не пополняет свой Хаос.

Огонь на подавление

Когда вы берёте в руки свой верный тяжёлый болтер, лазерную пушку или другое тяжёлое оружие, то противнику не помогут даже молитвы.

При стрельбе из **тяжёлого** стрелкового оружия повесьте на врага помеху **ПРИЖАТ ОГНЁМ D6**, если у него выпали спойлеры. Сделайте ей подёмы за каждый дополнительный спойлер. Ведущий пополняет свой Хаос по обычным правилам.

Естественно, изначальной целью этого таланта не должно быть **ПОДАВЛЕНИЕ** противника — иначе в нём нет никакого смысла.

Авгур

Вы читаете знаки! Они повсюду, они предвещают грядущие события, нужно лишь просто уметь их чувствовать.

Когда вы создаёте актив **ПРОРИЦАНИЕ** при помощи психосил и ведущий, задавая ставку, выбросил спойлеры — сделайте подъём создаваемой черте за каждый спойлер. ГМ получает свои жетоны по обычным правилам.

Проявить героизм

Эта группа талантов добавляет 5 к *успешному* итогу. То есть, эти таланты, например, не превращают провал в успех и не уменьшают эффективность противника, если удача оказалась на его стороне. Способности из этой группы поднимают кубик эффекта и позволяют обойтись простым успехом там, где бы потребовался героический.

Образец для подражания

Каждый Астартес, глазом не моргнув, пойдет на любой смертельный приступ или выйдет на бой в невозможных обстоятельствах. Другое дело — подать тем самым пример для менее решительных союзников.

Когда вы воодушевляете других боевых братьев или силы Имперiums, вставая под пулями в полный рост, сделайте подъём кубiku эффекта.



Молниеносная расправа

Самое верное решение — атаковать первым и не дать противнику сделать даже шаг.

Если вы ходите первым в первый раунд боевой сцены, вы делаете подъём кубика эффекта своей атаки.

Примарис-имплант органа Ларрмана

Вам вживили улучшенную версию импланта Ларрмана, которая творит настоящие чудеса целительства.

Когда вы пытаетесь избавиться от травмы, относящейся к ранениям и повреждениям, вы считаете простой успех героическим.

Подъём черты

Таланты этой группы считают какую-то конкретную черту на шаг выше, чем она есть. *Перед броском* вы можете заменить рейтинг целевой черты более высоким. Эти приёмы хорошо подходят для отражения специальностей и навыков боевых братьев.

Упрямый, как грокс

Имперские кулаки известны своей стойкостью и упёртостью во всех смыслах этого слова.

Если вы **ИМПЕРСКИЙ КУЛАК**, то сделайте два подъёма **ДИПЛОМАТУ**, когда сопротивляетесь чужому приказу или решению.

Если вы не Имперский кулак, то при оспаривании чужого приказа, вы делаете один подъём черте **ДИПЛОМАТ**.

Силовой кулак

Силовые кулаки даже в руках простых смертных становятся крайне опасным оружием.

Вы поднимаете кубик **ВОИНА** на шаг, когда используете силовой кулак по назначению.

Вера — мой щит

При защите от скверны, лживых речей и деморализации силой **ВЕРЫ**, поднимите её на один шаг.

Факты

Таланты открывают доступ к менее формализованным свойствам: они позволяют что-то делать *вместо* бросков, вводят в пове-



Таланты

ствование факты и явления. То есть, в неких условиях вы, как ведущий, сами говорите, что именно происходит в мире.

Знай врага!

Вы знаете язык тау, понимаете их письменность и даже способны объясняться без продвинутых лексем и смысловых тонкостей.

Смотри, брат!

Находясь в одной зоне с боевым братом, вы можете заслонить его от вражеской стрелковой атаки. В этом случае вы получаете ранение вместо него.

Заражение тиранид

Вне зависимости от обстановки и наличия инструментов специалистов Биологис, вы по косвенным признакам способны определить присутствие тиранидских организмов в сцене: по мутациям простых жителей, следам когтей на стенах, специфическому запаху и т. д.

На страже

Вы всегда ожидаете атаки или засады. Вам не нужно дожидаться приказа командира открыть огонь.

Вы всегда ходите первым в первом раунде конфликта вне зависимости от определения инициативы.

Переброс

Есть очень мощный бонус — это переброс всего дайспула. Если выпавшие значения вам не нравятся, то в определённых условиях вы вправе взять все кубики (только пул целиком) и кинуть ещё раз, приняв второй вариант. Хотя формальных ограничений нет, разумно прибегать к таким талантам для конфликтов с высокими ставками. Это и азартно, к тому же.

Последний рубеж

Когда ваш союзник проигрывает и выбывает из битвы по любой причине, вы получаете возможность перебросить свой пул для ближайшей заявки. Вы получаете этот шанс за каждого выбывшего.



Победа или смерть

Вы можете перебросить свой запас, когда в одиночку бросаетесь со взрывчаткой под вражеский танк.

Авгур

Вы очень хорошо освоили гадательные техники и вылавливаете в варп-потоках закономерности и знаки грядущих событий.

Когда вы используете псайкерство для предвидения того, что в скором времени произойдёт, то вправе перебросить все кубики.

Вы наверняка заметили, что некоторые таланты имеют одинаковые названия, но разные эффекты. Это сделано специально. Какой из них будет более правильный — зависит только от ваших предпочтений. Используя эти правила, вы сделаете или выберете талант, точно отражающий желаемую черту образа, и дающий нужный вам бонус.

«Продвинутые» таланты

Это группа талантов, объединяющих в себе бонусы ранее указанных типов. Они всегда сопровождаются или более конкретными условиями, или игромеханически. Допустим, талант может требовать от вас кидать что-то конкретное, играть на руку ведущему прямо или косвенно, затруднять себе броски.

Сильным преимуществам должно соответствовать либо узкое применение таланта, либо ограничение. Если, наоборот, от таланта больше вреда, чем пользы, то надо усилить его полезную часть.

Ограниченные условия применения

Такие таланты дают бонус, только если для достижения целей вы используете определённую черту или отличие, пытаетесь сделать что-то конкретное.

Ангел смерти

Вы эффективно эксплуатируете образ Астартес в массовой культуре и сознании простых обывателей Имперiums.

Когда вы используете **дипломата**, чтобы внушить благоговейный страх жителям, имперским гвардейцам, техножречеству и прочим не-астартес за исключением инквизиции, сделайте этой черте подъём, как и кубику эффекта.



Таланты

Божественное провидение

Когда вы командуете союзниками (отдаете приказы) и используете для этого **ВЕРУ** и **МУДРЕЦА**, то сделайте каждой черте по подъёму.

Победа или смерть

Когда вы пытаетесь в одиночку превозмочь (см. страницу 21) вражескую технику и берёте в пул **ВОИНА** и **СЛАВУ**, добавьте d6 в дайспул и сложите итог из трёх кубиков.

Игра на руку ведущему

Эти ограничения усиливают сиюминутный бонус ценой непредвиденных последствий. Если по воле случая преуспел там, где должен был провалиться — ожидай, что у богов хаоса на этот счёт другие планы. Обычно такие таланты увеличивают шанс выпадения единицы: либо заставляют игрока добавлять d4, либо засчитывают спойлеры не только за выпавшие 1, но и за 2. Как вариант, эти таланты напрямую добавляют ведущему фишки Хаоса.

Коллатеральные повреждения

Вы не придаёте значения всяким глупым стойкам и тонкостям фехтования, когда используете всю мощь своего церемониального клинка или булавы.

Когда вы атакуете **ТЯЖЁЛЫМ ОРУЖИЕМ** ближнего боя, добавьте в дайспул d8 и d4.

Вортекс-гранаты

У вас в распоряжении одно из самых разрушительных средств имперской технологии: гранаты, создающие короткий варп-разрыв, в который затягиваются все попавшие в зону поражения объекты.

Соответствующий элемент оснащения — **ВОРТЕКС-ГРАНАТЫ** — получает рейтинг d10. Каждый раз, когда вы прибегаете к его помощи, ГМ увеличивает свой Хаос на один.

Плоть слаба

Вы разбираетесь в мутагенных свойствах варпа и прекрасно понимаете, что порчу надо вырезать до того, как она захватит непокорённые части тела.



Когда вы устраняете порчу в переходной сцене радикальными методами (ампутация, прижигания, установка аугментаций), добавьте d8 к своей проверке, но эти броски считаются спойлерами не только на единицах, но и на двойках.

Затруднить себе жизнь

Талант может требовать взять осложнение определённого типа или сделать подъём существующим.

Не чувствуя боли

Вас очень тяжело убить. Такое ощущение, будто травмы, ранения и стресс только делают вас сильнее.

Для проверки стойкости, выносливости или преодоления (в широком смысле этого слова) позаимствуйте собственные же **РАНЕНИЯ**, либо **ТРАВМУ**, и добавьте их в пул, однако после броска должны сделать использованному **РАНЕНИЮ** или **ТРАВМЕ** подъём.

Исповедь

Боевые братья, видимо, не доверяют вам полностью, но способны посвятить вас в свои тайны при условии, что вы будете молчать. Вы можете снять с союзного боевого брата тревогу и беспокойство, выслушав его тёмный секрет.

Когда вы восстанавливаете мораль или психическую травму другому Астартес исповедью, то увеличьте кубик эффекта на два шага и получите сами d8 ментального стресса.

Тактика головорезов

Когда вы хотите деморализовать противника и устроить в его лагере неразбериху, сделайте подъём черте **ШПИОН**. В случае успеха вы назначаете второй кубик эффекта бесплатно. Он отражает проблемы: **ИСПОРЧЕННЫЕ ПРИПАСЫ**; **МЁРТВЫЕ КАРАУЛЬНЫЕ**; **ЛИШЕНЫ СВЯЗИ** и пр. С другой стороны, это ставит противника «на уши», и против вас (и, вероятно, всех союзников) начинает действовать осложнение **ТРЕВОГА D8**.



Пределы

Кровь кипящим фонтаном вырывается из останков врага, пятнает шлем и линзы. Она забивается в дыхательную решетку, и внутренности шлема наполняет горячий медный аромат. Его рот мгновенно наполняется слюной и единственное чего он хочет — сорвать с головы шлем и окунуться в эту жидкость. Кровавый Ангел наслаждается тягой к богатому вкусу крови и тем, как она струится по его языку и горлу.

(Джеймс Сваллоу)

Отдельная подгруппа талантов называется пределами. Их функция проста: давать вам СО при каждой активации, которая, к слову, всегда имеет только негативный эффект.

У каждого героя есть пределы, связанные с оснащением. Если хотите, создайте протагонисту один или парочку пределов, отражающих изъяны в боевой доктрине, традициях ордена или геносемени. Это могут быть просто неискоренимые вредные привычки или характер.

Во избежание недопонимания — пределы детально описывают лишь отрицательные последствия. Фраза «активируйте предел и...» означает, что либо ГМ, либо игрок получают свой жетон и тут же огребают указанные неприятные последствия.

По механике пределы работают как анти-таланты. Неблагоприятные условия, дающие сюжетные очки, выражаются следующим:

Помехой с силой d8 или больше

Предел: спесь

Ваш орден славится своей историей и явными заслугами перед человечеством. По сравнению с ним остальные ордена — просто сброд.

Активируйте предел и получите помеху **ВЫСОКОМЕРИЕ D8**.

Предел: энергоёмкость

Ваш силовой доспех имеет проблемы с питанием, которые не в состоянии устранить техножрецы. Если с силовой установкой что-то случится, вы застрянете в собственном же панцире.

Активируйте предел — обесточьте силовой доспех и повесьте на себя помеху **ПЕРЕГРУЖЕН**, равную номинальному AR брони.



Запретами на использование других черт и талантов

Предел: истинный Белый шрам

Стрелковое оружие для слабаков.

Активируйте предел в начале боевой сцены и откажитесь от использования любого стрелкового оружия до самого её конца.

Плохими активами с силой d4

Предел: глупые шутки

Юмор категории варбосса Питроза из ваших уст способен оценить далеко не каждый воин Астартес.

Активируйте предел и для ближайшей проверки социальных навыков добавьте **ТУПОЙ ЮМОР D4** себе в пул.



ВОСЕМЬ ШАГОВ К БЕССМЕРТИЮ

1. Продумайте образ. За какого десантника вы хотите играть? Дайте герою имя.
2. Распределите между Добродетелями пять кубиков: d10, d8, d6, d6 и d4. Повторите этот шаг для Ролей. При желании распишите каждую добродетель подробно в виде лозунга/убеждения (смотрите с. 84).
3. Придумайте как минимум одно отличие, однако рекомендуется прописать сразу все три. Одно из них скажет об ордене боевого брата, другое — о командном взаимодействии, третье — о личности или характере.
4. При желании нарисуйте символ ордена в соответствующей графе анкеты.
5. Выберите специальность космодесантнику. Обсудите с ведущим возможность играть за специальность, отсутствующую в этой книге.
6. Специальности предоставляют свободные слоты под таланты. Пропишите своему альтер эго доступные таланты и, если хотите, пределы.
7. Выберите снаряжение. Специальность может влиять на начальный класс защиты доспеха, количество слотов оснащения и обязательное вооружение. Оружие характеризуется двумя особыми оружейными талантами. Для элементов оснащения достаточно просто их назвать. Защитные элементы оснащения улучшают AR доспеха и его чистоту и не учитываются отдельно.
8. Получите одно сюжетное очко.

На следующей странице представлен лист персонажа, заполненный согласно этим правилам. Сам бланк анкеты находится в конце книги и его можно невозбранно распечатать для самостоятельного заполнения.



Таврий Торден

Дмитрий

Роли

Воин	d 8
Мудрец	d 6
Дипломат	d 6
Мастер	d 10
Шпион	d 4

Добродетели

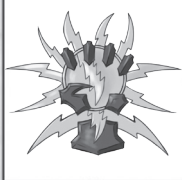
Долг	d 6
Гнев	d 10
Вера	d 8
Слава	d 4
Человечность	d 6

Специальность: Опустошитель

1. Черта Воин делает подъём (до d10), когда атакую из стрелкового оружия.
2. После броска атаки из тяж. дистанционного оружия назначаю бесплатно второй кубик эффекта на что-нибудь полезное (замедлить продвижение врагов, разрушить укрытия и т. д.).
3. Я всегда хожу первым в любом сражении вне зависимости от инициативы команды. Работает только в первом раунде боя.

Отличия

1. Громовой кулак боевой группы «Щит»
2. Всегда прикрою огнём своих
3. Возлюбил свое снаряжение, как самого Императора

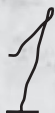


Снаряжение

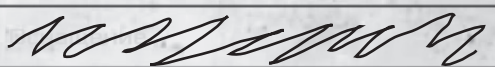


Пределы

1. Толстые пальцы
2. Упрямство (d8)



Доспех МК III Iron



Оснащение

Стресс

Порча / Раны

Мораль

Травма



СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Стресс

— ...Если тебе незнакомо чувство страха, может, ты не испытываешь и благоговения? Удивления? Восхищения? Неужели тебе никогда не приходилось сталкиваться с вещами, которые лишали тебя дара речи? Шокировали? Выводили из себя, наконец?

(Дэн Абнетт)

Стресс — отдельная группа помех, присущая каждому персонажу в рамках правил. Для космического десантника — это мерило стойкости, как физической, так и духовной. Стресс подчиняется всем правилам помех, кроме восстановления, и представлен двумя шкалами от d4 до d12. Первая — это здоровье во всех его проявлениях: **РАНЕНИЯ** и **ПОРЧА**. Второй — мерило ментального стресса: **МОРАЛЬ**.

Когда боевой брат получает ранения или ожоги, пропускает удары и варп-снаряды, заражается болезнями Нургла или становится целью искажителей плоти Слаанеша — он заполняет шкалу **РАНЕНИЙ / ПОРЧИ**. Технически, на этом же счётчике отражается и усталость, но чтобы воин Астартес устал, ему надо без единой минуты отдыха что-то постоянно делать в течение многих дней и даже недель, что маловероятно в рамках предлагаемой игровой структуры по умолчанию.

Броня и печати чистоты гасят входящие повреждения и порчу соответственно.

Технически возможны ситуации, когда скверна отражается на **МОРАЛИ** — в особенности когда боевые братья исследуют регион, сильно поражённый хаосом и медленно сводящий с ума. Или, например, при чтении запретных текстов. Всё равно этот вид воздействия гасится чистотой.

Когда боевой брат становится целью насмешек, иллюзий или фантомных ощущений, слышит оскорбления, теряет веру в Императора или свободу воли, ощущает безысходность или сталкивается с неопишуемым живым кошмаром — стресс заполняет шкалу **МОРАЛИ**.





Кубик эффекта вражеской атаки определяет, с какой отметки начнётся заполнение счётчика стресса. Последующие атаки отмечают на шкале метку, соответствующую либо более сильному кубику эффекта, либо (в противном случае) следующую в ряду в согласии с Таблицей 2 на странице 19).



Специальные правила

Таблица 4. Счётчики стресса и травм

Тип урона	Применимая защита	Стресс-трекер	Примеры травм
Физический	AR	Ранения	Членовредительство, отказ имплантов, переломы
Порча	Чистота	Ранения / Мораль	Мутации, безумие, осквернение тела, еретические мысли
Ментальный	-	Мораль	Проклятия примарха, ПТСР, сверхценные идеи, голоса в голове

После того, как один из трекеров будет переполнен (d12+), у игрока есть выбор: проиграть и выйти из конфликта, не имея возможности изменить ситуацию, либо получить **ТРАВМУ** и продолжить. **ТРАВМА** — долгосрочное последствие, которое конкретизируется в зависимости от типа вреда, что привёл к её появлению. В случае ранений это может быть **ОТКУШЕННАЯ РУКА** или **СОЖЖЁННОЕ ТРЕТЬЕ ЛЁГКОЕ**. В случае воздействия сил варпа — **МУТАЦИЯ**. В случае морали — форма **ПОМЕШАТЕЛЬСТВА** или **ПРОКЛЯТИЕ ПРИМАРХА**.

Величина этих черт начинается с d6, а само последствие остаётся с персонажем до конца задания, а то и дольше. **ТРАВМА** может получить подъём, если опять получить повреждения сверх лимита стресса.

Если так вышло, что протагонист получил некомпенсированную травму (d12+), он выбывает из игры. Он необратимо сходит с ума, переходит на сторону хаоса, умирает от ран, впадает в гибернацию. Конечно, его можно вернуть в повествование по договорённости с ведущим, но это будет уже не тот герой, которого все знали.

Восстановление стресса

Как правило, если помеха относится к стрессу или травме — её переносят в следующую сцену. Если новая сцена — переходная или не очень динамична, стресс обоих типов понижается на шаг, что отражает способности к регенерации и общую стрессоустойчивость космических десантников. Естественно, повреждения с силой d4 устраняются в начале таких сцен полностью.



Специальные правила

Штурмовик Оглой закончил бой с нечестивым карнифексом будучи **РАНЕНЫМ d10** и в **ПОЖЁВАННОМ «СТРАННИКЕ» d8**. В следующей сцене, где выжившие боевые братья соберутся вокруг костра обсудить план действий, ранение Оглоя снизится до d8, и он займётся починкой своей брони. Рейтинг этой помехи в отличие от стресса остался на изначальном значении d8.

Восстановиться удобнее всего в переходной сцене, когда есть время подлечиться, прочесть вслух литании, побеседовать с братьями — в общем, помочь себе или другим. Проверку восстановления делает либо сам пострадавший с учётом всех применимых черт, либо его товарищ. Реабилитацию оспаривает ГМ, делая ставку, он добавляет в свой пул кубик целевого стресса.

Успех позволяет уменьшить влияние помехи в соответствии с кубиком эффекта (см. таблицу 2). Если он больше или равен целевому стрессу, вы исцеляетесь полностью, если меньше — понизьте стресс на шаг. Провал броска, как правило, усугубляет ситуацию по тем же принципам (подъём на шаг, если кубик эффекта меньше или равен, получение нового значения, если кубик эффекта больше). Одним броском можно привести в норму сразу раны и мораль, если у вас достаточно СО или есть соответствующие таланты.

Учтите, что попытка вернуть героя в форму поглощает всё время «даунтайма» для выбранного персонажа.

После встречи с ганатаар мой персонаж-хранитель из ордена Минотавров остался **ДЕМОРАЛИЗОВАН d12**. В начале следующей сцены дружелюбный Новадесантник пытается избавить его от этого состояния, рассказав очередную поучительную историю. Ведущий кидает сложность: 2d6 и d10 за постепенно восстанавливающуюся **МОРАЛЬ**, получает 3, 5, 5; в итоге 10. Новадесантник использует **ЧЕЛОВЕЧНОСТЬ d12**, отличие **ОДНА ИСТОРИЯ УДИВИТЕЛЬНЕЕ ДРУГОЙ d4** (в данной ситуации это спорное решение проблемы), роль **МУДРЕЦ d6** и талант, дающий дополнительный d8. На броске получается 7, 2, 6, 4. из этих чисел формируется итог 13 (7+6). Успех. Методом исключения выбирается кубик эффекта d8, и помеха опускается на шаг — до d8.

Если вы лечите стресс непосредственно в сцене, где его зарабатывали, вам понадобится героический успех. Стандартный успех



Специальные правила

или провал не восстановит повреждения и не усугубит ситуацию, но создаст эффект, как-то связанный с заявкой. Допустим, простой успех чтения «Литании ярости» подавленным боевым братьям не снимет с них этого состояния, но создаст **ГНЕВНЫЙ НАСТРОЙ ДХ** или (в случае провала) — **БУЙСТВО ДХ**. Целевой стресс поднимается только в случае сокрушительного провала. Если кубик эффекта в пуле ведущего меньше или равен текущему стрессу, то поднимите его на один шаг, если кубик эффекта больше — исправьте силу стресса на новое значение.

Выстрел гауссовой винтовки некронов пробивает брата Меркуцию насквозь, и тот припадает на колено, получив d8 ран. Аптекарий Хротдомм подскакивает к брату и пытается обработать рану прямо под шквальным огнём живых машин. Мастер кидает 3d8: два за сложность, один за само значение раны, получает 2, 5, 6 — итог 11. Хротдомм собирает свой пул из всех применимых черт (**ДОЛГ; НАРТЕЦИЙ; МАСТЕР; Я РИСКУЮ, ЧТОБЫ ВЫ ЖИЛИ**) и кидает, получив 1, 4, 6 и 3. Итог 10 — мало. Пользуясь талантом, Хротдомм перебрасывает кубики — получается 1, 1, 9 и 7. Итого 16. Героический успех с минимально возможным кубиком эффекта d4, в нагрузку осложнённый спойлерами. Озлобленный Меркуцию встаёт, будучи раненым уже на d6, однако случайный снаряд или дуга тесла-разряда **РАЗБИВАЕТ РЕДУКТОР** аптекария, необходимый для быстрого удаления прогеноидов.

Лечение травм

— Меня ещё ни разу не били громовым молотом. Вариил замучает всех нас расспросами о его влиянии на нервную систему, но я больше никогда не желаю ощутить это.

(Аарон Дембски-Боуден)

В отличие от стресса **ТРАВМА** сама не проходит. Обычно травмированный герой вправе предпринять одну попытку избавиться от этого осложнения за весь игровой сеанс. В зависимости от природы травмы и способа её устранения понадобится как минимум одна переходная сцена. При большем количестве сцен бросок всё равно делается однократно — игровая условность: предполагается, что на миссии у ваших героев не будет времени, достаточного для сращивания костей, замены органов, гипно-индоктринации. Так



что лучше всего подавлять мутации и проклятия примарха между миссиями, когда у протагониста есть приличный запас времени.

Устранение травмы работает по правилам превозмогания: кубики эффекта по умолчанию не влияют на результативность этих попыток. Действие игрока во многом похоже на попытку снять с себя стресс в экшен-сцене: вам нужен героический успех, чтобы снизить травму на один шаг. Вы не сдвигаете рейтинг травмы в случае простого успеха, просто тратите время. Провал приводит к подъёму травмы на один шаг.

Травму также можно лечить «за опыт», но это не очень выгодно. Прибегнув к такому варианту (страница 96), персонаж игрока ничего не теряет, но и не меняется сам. В случае лечения запущенных травм персонаж принудительно меняется, но это обходится ему дороже, чем более аккуратному и везучему десантнику.

Доступные опции лечения помех можно представить в виде таблицы:

Таблица 5. Возможность избавления от негативного фактора

Сцена	Стресс	Травма
Переходная	требует простого успеха	требует героизма
Экшен-сцена	требует героизма	недоступно

Опциональное правило: Момент истины

Вместо общих добродетелей, представленных по умолчанию, вы можете использовать вполне конкретные. Например, **ГНЕВ** заменить на **НИКОГДА НЕ ТЕРЯТЬ ГОЛОВУ** или **БЕЗ ПОЩАДЫ!**, а **ДОЛГ** представить как **НЕ БРОСАЕМ СВОИХ** или **ПОБЕДА ЛЮБОЙ ЦЕНОЙ**. Во-первых, это поможет лучше персонифицировать боевого брата. Во-вторых, это постулирует факты о вашем персонаже: его убеждения и кредо. В-третьих, этим убеждениям вы (или ГМ) можете бросить вызов.

Когда ваш персонаж должен действовать в противовес своим убеждениям, наступает момент истины. Утroyте значение использовавшейся добродетели на один бросок. После броска понизьте значение на один шаг до конца сеанса. Между миссиями перепишите убеждение на более подходящее произошедшим событиям.



Специальные правила

Библиарий Кукулькан решил переформулировать **ЧЕЛОВЕЧНОСТЬ D8** на **ЛЮБАЯ СМЕРТЬ ОПРАВДАНА D8**. На одном из заданий ему приходится участвовать в эвакуации мирного населения. В очередной сцене он не успевает защитить «Валькирию» с беженцами и ему нужно больше кубиков, чтобы преуспеть. Игрок за Кукулькана понимает, что сейчас настает момент истины. Игрок утраивает свою **ЧЕЛОВЕЧНОСТЬ** и получает 3d8, затем она опускается до d6 и остаётся такой до конца сессии. К следующей игре черта вернется к своему обычному значению. Игрок подумал, что это событие надо отметить: переписать на **Я ЗАЩИТНИК, А НЕ ПАЛАЧ D8**.

Если хотите, то можете ограничиться одной-двумя переписанными добродетелями, наиболее важными для образа героя. Не обязательно мучительно придумывать все убеждения сразу.

Будьте готовы менять формулировку добродетели, не ограничиваясь двумя полярными сентенциями. **МНЕ НИКТО НЕ УКАЗ** не обязательно всегда трансформируется в **БЕЗУПРЕЧНО ИСПОЛНИТЕЛЬНЫЙ** после испытания. Между этими состояниями есть несколько промежуточных. Например, **КАПЕЛЛАНУ ВИДНЕЕ** или **ДИСЦИПЛИНА ПРЕВЫШЕ ВСЕГО**. В общем, оно может существенно отдалиться от изначальных установок. Как было предложено выше, отталкивайтесь от событий, которые повлияли на смену ваших установок.

Приказы и решения

— *Вопросы уместны в комнате совещаний, но не на поле битвы.*

(капитан Чёрных Храмовников Малахай)

Приказы — это способ управлять героями, имеющими свои представления о правильном и важном. Когда партия космических десантников не может определиться с приоритетностью задач или упускает из виду что-то очевидное одному персонажу, или есть необходимость разделить усилия группы на разные поручения, помогут приказы.

В случае однородной по составу и рангу команды десантников понятно, что приказывать никому не вправе (в особенности когда отряд состоит из конфликтных героев, например, Тёмных ан-



гелов и Космических волков), поэтому имеет смысл переименовать приказы в *решения*.

Если рассматривать их сугубо с игромеханической точки зрения, это способ получить бонус к заявке и заодно чётче привязать добродетели к контексту, например, **ДОЛГ** или **СЛАВУ**. Проблема в том, что приказ могут неправильно понять, проигнорировать и даже саботировать. А некоторые герои, в особенности это касается Минотавров и других своевольных орденов, вообще обижаются, и любая попытка приказать им выливается в нервотрёпку и выяснение отношений вплоть до рукоприкладства и вызова на дуэль.

Если у вас возникает необходимость распорядиться персонажами других игроков, то ГМ назначает вашего Астартес командиром. Этот десантник должен создать актив, а его бросок оспаривает другой игрок, играющий за исполнителя приказа, либо за того, кто не согласен больше всех. Поскольку сам ГМ не принимает участия в обмене бросками, спойлеры трактуются как помехи без какой-либо компенсации, наподобие **СКРЫТОЙ ОБИДЫ; КОПАЩЕЙСЯ ЯРОСТИ; НЕУЧТЁННЫХ ФАКТОРОВ** и прочих, которые наверняка всплывут позже.

После броска решение принято и дальнейшему обсуждению не подлежит. То есть, сделать контрприказ в ответ на сомнительную идею не выйдет, ведущий игры вправе ограничить количество таких заявок в течение сцены.

Если приказ не вызывает возражений, то и кидать на него не надо — когда боевые братья знают свои задачи, всё становится гораздо проще. Вы, впрочем, можете попробовать, воспользовавшись общими рекомендациями по киданию кубов.

Также командование — достаточно радикальный способ борьбы с так называемыми «белыми советами» — ситуациями, когда игроки погружаются в планирование и обсуждения дальнейших действий, уделяя обсуждаемым вопросам непропорционально большое время. Белые советы подрывают динамику игры и обычно касаются технических проблем, наподобие «кто первым пойдёт на штурм», «как поступить с тем, что не получается взять с собой», «какую организацию просить об услуге» и пр. Если вы чувствуете, что обсуждение затянулось или неуместно — прикажите другому игроку или спросите мнение ведущего игры.



Командная работа

Поодиночке мы слабы, вместе же мы сильны. Каждый из вас однажды окажется в бою, и если вы не сможете обратиться к вашему брату, без раздумий зная, что можете доверять ему, тогда вы пропали. Только если узы не будут стальными, не будут ничего означать, и в настоящий момент ваше недоверие не разорвет круг, вы будете мертвы.

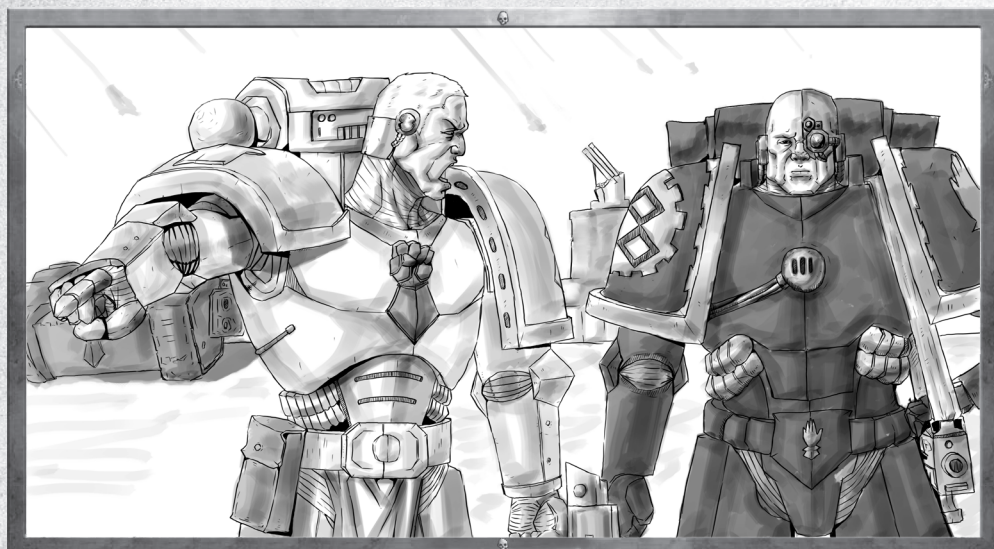
(Митчелл Скэнлон)

Командное взаимодействие отражено правилами по активам и помехам. Когда вы создаёте черты, не только вы сами, но любой другой персонаж добавит их в свой дайспул, если найдет им применение. Скажем, если вы **ПОДСТРЕЛИЛИ D8** ноба, то занятый с ним в ближнем бою союзник также получит этот бонус.

Помощь не всегда связана с созданием черты. Иногда хватит фразы «Я помогаю ему» и описания, в чём конкретно это выражается.

Вне зависимости от метода, персонаж, которому вы облегчаете работу, прибегает к отличию-кооперации (на листе персонажа — №2). Тонкий момент: ваша помощь может навредить воину Астар-тес, предпочитающему действовать в одиночку, или не терпящему посягательства на свой авторитет заносчивому лидеру. Такие типы возьмут d4 и CO вместо «хорошего» восьмигранного кубика.

Некоторые ситуации подразумевают, что герои действуют в команде — когда борются со стихийным бедствием или совместно вы-



полняют одну задачу, распределённую на несколько участников: пилотируют танк, готовят засаду, выполняют стандартную операционную процедуру (отступление с «пилинг» или «последний рубеж»). В битве кооперацию надо также учитывать, если боевой брат находится на линии огня союзников (эта ситуация может сложиться даже в такой абстрактной НРИ как «Легенды Астартес»), он затруднит им манёвры.

Наконец, отличие, отвечающее за кооперацию, помогает понять, как хорошо вам удаётся управлять другими космодесантниками. Когда вы принимаете решения или в любой форме используете свой авторитет, фокусируя внимание на себе, эффективнее будут лидерские отличия, нежели относящиеся к остальным типам.

Опциональное правило: Слаженность

Командная работа может быть выражена и мини-игрой, отдельной метаигровой сущностью.

У персонажей игроков появляется единая на всю команду черта из отдельной категории — **слаженность**. Её определяет черта **дипломат** боевого брата, выбранного лидером группы. Она отражает оперативное взаимодействие боевых братьев между собой, втч. задним числом. Когда ситуация требует участия нескольких боевых братьев и их согласованной работы, то любой игрок лишь за одно СО может добавить **слаженность** себе в запас перед броском и сложить итог из трёх кубиков.

Эта черта также иллюстрирует общий источник идей, мудрости, чужого опыта. Получение наставления выражено через общий на команду предел:

Предел: наставление

Активируйте предел, опишите ценные указания вашего лидера и понизьте **слаженность** на один шаг.

Такая опция позволяет обыграть передачу опыта в том числе задним числом, что можно обыграть в виде флэшбека.

Когда **слаженность** себя исчерпает или станет неэффективной, можно попробовать оспорить лидерство. В переходной сцене любой другой космодесантник вправе стать командиром по правилам решений (приказов), при успехе обновив **слаженность**.



Псайкерство

Каждый псайкер должен пройти подготовку под руководством опытного наставника, как меч подвергается обработке кузнецом, чтобы из слитка стали получилось оружие.
(Грэм Макнилл)

Дар псайкера — вполне реальная вещь в рядах Астартес, несмотря на Никейский эдикт. Как правило, боевой брат-псайкер проходит всю необходимую подготовку, получает нужную квалификацию и санкционирование. Поэтому Астартес, проявляющий тайные псайкерские способности — крайняя редкость и серьезное подозрение на ересь.

Псайкерство можно «приобрести» только с соответствующей специальностью: по умолчанию она доступна библиарию. Управление имматериумом нельзя разучить отдельно, ну а если вы всё же решились на этот шаг — как-никак псайкерские способности могут проявиться в любом возрасте и под действием разных обстоятельств — вам придётся постоянно скрывать их наличие и, конечно же, обсудить саму возможность с ведущим.

Применение энергий варпа задействует **пси-ПОТЕНЦИАЛ** колдующего, который, что неудивительно, выражен чертой с силой d8. У игрока есть три способа взаимодействия с ней:

- **Подавленная сила.** В этом случае опустите **пси-ПОТЕНЦИАЛ** на один шаг и добавьте в запас. Кубик(-и) эффекта не может быть выше d6, что бы на нём или на них ни выпало.
- **Номинальная сила.** Вы добавляете нормальный **пси-ПОТЕНЦИАЛ** в пул, но спойлеры считаются на единицах и двойках.
- **Всплеск силы.** Вы делаете подъём **пси-ПОТЕНЦИАЛУ** и добавляете его в пул, но спойлерами считаются не только «1», но и «2». Вне зависимости от успешности заявки мастер увеличивает прилив Хаоса на один.

Вы можете добавлять **пси-РЕЙТИНГ**, не прибегая к псайкерству. Например, когда пытаетесь просто ощутить присутствие резонирующих в варпе сущностей или погадать на таро. Среди прочего, **пси-РЕЙТИНГ** может оказать вам медвежью услугу, когда вы пытаетесь скрыться от Тени-в-варпе или иного обитателя имматериума. Чем выше ваш показатель, тем ярче вы видны из другой реальности.



Псайкеру не обязательно посвящать себя какой-то одной психосиле. Подразумевается, что все существующие и распространённые в адептус Астартес проявления колдовства, от атакующих до защитных и утилитарных, вашему библиарию доступны. Однако специфика ордена тут имеет приоритет и задаёт если уж не доступные дисциплины, то хотя бы флавор психосил.

Обратная сторона медали — т. н. пария, полная невосприимчивость к варпу — также крайне нежелательное явление в адептус Астартес. Согласно официальным документам и испытаниям, прогеноиды не приживаются в теле пси-нуля, поэтому создание парий-десантников — практика, близкая к ереси. Впрочем, существует орден Экзорцистов, готовящий невосприимчивых к варпу боевых братьев по весьма радикальной технологии: в кандидата вселяют демона из варпа, а затем изгоняют, что и делает космического десантника невосприимчивым к имматериуму.

Гонка со временем

Иногда обстоятельства требуют выполнения задачи в очень сжатые сроки. Ведущий объявляет, сколько времени есть у героев, выраженного в ходах, и обозначает его таймером, или счётчиком с несколькими делениями: обычно пятью (□□□□□) или тремя (□□□).

Таймер символизирует процесс, происходящий параллельно действиям протагонистов. Например, культисты проводят ритуал, в результате которого из имматериума должен появиться высший демон; противопожарная дверь переборки медленно закрывается; орки стремятся занять высоту, на которой находится исправный вокс-кастер; тёмные эльдары спешат на своих рейдерах к незанятым укреплениям и т. д.

Персонажи игроков же должны прервать процесс (или, наоборот, успеть что-то сделать) до того, как кончатся ходы. Каждый ход игрок может заявить действие, которое приблизит его или всю команду к финишу. Допустим, десантник прерывает мерзкие песнопения культистов гранатой, или давит педаль газа в пол, чтобы оторваться от погони.

- В случае успеха игрок заполняет счётчик на одно деление.
- В случае провала — два деления.
- В случае героического успеха — ноль делений. Персонаж нашёл более изящный способ или выбранный метод оказался наиболее эффективным.



Специальные правила

Если команда десантников заполняет счётчик в самый последний ход, они успевают выполнить задачу, но получают осложнение. Например, персонажи занимают высоту с вокс-кастером в то же время, когда там появляются и мерзкие орки, поэтому прежде чем воспользоваться передатчиком, им придется сразиться с зеленокожими. Или, допустим, вы наспех зарядили носовую макро-батарею крейсера, но при этом обесточили другую систему пустотного корабля.

Персонажи мастера, участвующие в состязании, не двигают этот счётчик: считается, что они и так делают всё возможное, чтобы совершить задуманное. Если среди них есть существа, напрямую не отвечающие за процесс и способные действовать (активная фаза в раунде конфликта, см. страницу 103), то они могут попытаться поддержать персонажей и откатить их успешность по сходным упомянутым ранее правилам: +2 деления за героический успех, +1 за простой успех, ничего — за провал.

Два боевых брата добрались до чародея Хельбеа, призывающего демонов вместе с рабами-волшебниками и прочими отбросами. Ведущий сообщает, что с этого момента у персонажей есть пять ходов, пока не появился перемалыватель душ, и отмечает их квадратиками: □□□□□. Первым ходит Меркуцио: он прицеливается в колдуна и даёт по нему очередь из тяжёлого болтера, но игрок проваливает бросок. Ведущий отмечает два деления: ■■□□□. Вторым ходит Оглой. Видя, что атака союзника не возымела эффекта, он переключается на свиту еретика. На полной скорости штурмовик влетает в толпу бормочущих безумцев, бешено рубя топором всё, что оказывается в пределах досягаемости. Удача! Ведущий отмечает еще одно деление: ■■■□□. Теперь ходят антагонисты. У чародея есть при себе почётные стражи — големы Рубрики, они открывают огонь по лоялистам, чтобы прижать их к земле и не дать сорвать заклинание, но удача не на их стороне. Таймер застывает: ■■■□□.

Персонажи игроков, активно не влияющие на выполнение задачи, могут «вернуть время назад», предприняв смежное действие. Скажем, чтобы занять пустующие укрепления до того, как там окажется рейдерская группа тёмных эльдар, нужно натурально приехать туда раньше. А можно сбить один из кораблей ксеносов (жела-



тельно, передовой) и тем самым купить себе несколько секунд, а то и минут. Успешное выполнение такой заявки возвращает протагонистам один ход (два в случае героического успеха).

На одну попытку выполнить задачу в срок может быть только одна попытка выкупить время. То есть, если три боевых брата чинят «Носорога», а четвертый стоит на карауле, то он сможет выкупать время на каждую заявку починки. Если «Носорога» чинит одинокий техnodесантник, а трое остальных его караулят, то у них на всех будет лишь одна попытка дать ещё времени в каждом раунде.

Инициатива вновь переходит к персонажам игроков, и опять Меркуцио действует первым в раунде. Он решает избавиться от бездушных доспехов Тысячи сынов и направляет свой болтер в их сторону. Удача! Будучи статистами, големы Рубрики быстро выводятся из строя. Ведущий вместе с игроком посчитал, что это действие похоже на выкуп времени — теперь Хельбеку придется защищаться своими силами, а у него под носом целых два лояльных космодесантника, тут не до шуток — и таймер получает ещё одно незаполненное деление: ■■■□□□. Оглой продолжает резать еретиков, ведь если они замолчат навсегда, то Хельбеку не хватит своих сил на призыв сущностей из варпа и ритуал будет сорван...

Продвижение vs. развитие*

Даже для Астартес — суперсолдат, тысячи лет хранящих военные традиции Империи — есть пространство для развития, изменения и совершенствования. Ваши персонажи — не исключение, они также меняются, узнают о себе что-то новое и получают ценный опыт на полях сражений и в моменты принятия трудных решений.

Скорость накопления этого опыта связана со скоростью прохождения миссий вашими героями. Каждое завершённое так или иначе (не обязательно успешно) задание — один пункт опыта, ко-

*Advancement vs. Development — два подхода к развитию персонажа в настольной ролевой игре. Первое подразумевает увеличение численных показателей при сохранении изначальной концепции или выхода на билд в перспективе. Второе подразумевает личностный рост протагониста или изменение свойств, не выражаемых цифрами.



Специальные правила

торый получает протагонист. Обычно, если вы водите/играете ваншоты или пикарески, то в рамках одного игрового сеанса решается судьба одной миссии. Получили брифинг, высадились, выполнили боевую задачу, эвакуировались — всё можно уложить в несколько часов конвентной игры. Совсем другое дело, когда ваш ГМ планирует затяжную кампанию, где каждое из заданий может занимать несколько сессий. Чтобы ваша группа накапливала опыт в более высоком темпе, рекомендуется дробить миссии на сюжетные арки и ставить более конкретные задачи.

Допустим, ведущий Иван хочет поводить боевых братьев, оставивших хаоситское вторжение в мир-святыню Монифид-III. Сама по себе задача довольно масштабна для партии из трёх-четырёх космодесантников, поэтому их приключения будут касаться одного города и тех сил хаоситов, что его штурмуют. Эта миссия состоит из трёх арок:

- Разогнать и раздавить осаждающие войска, возглавляемые чемпионом Награвундом Безликим.
- Остановить ритуал ведьмы Азалии, угрожающий призвать осадные демонические машины или что-то похуже.
- Обеспечить безопасность транспортных путей, по которым лоялисты поставляют в город припасы и защитников.

Таким образом, одна миссия превращается в три.

Более того, в процессе прохождения сюжетных арок и выполнения связанных задач могут открыться побочные квесты. Допустим, в вышеуказанном примере выясняется, что хаоситы за линией фронта громят храмы имперского Кредо и оскверняют святыни. Даже если подавить наступление еретиков, нет никакой гарантии, что эти террористы отступят и сбегут. Или, например, внезапно инквизиции потребовалось вывезти из осажденного города несколько когитаторов, хранящих важную информацию. А ваши боевые братья, как назло, должны им или находятся на «особом счету», что бы это ни значило...

Можно пойти еще дальше: вы вправе возложить на плечи отдельно взятого персонажа персональный квест и тем самым придать событиям более личный характер. Если обратиться к примерам выше, чтобы заставить войска хаоситов снять осаду, достаточно



просто разбомбить их позиции и погасить волны атак, а вот убить Награвунда Безликого — это уже чья-то конкретная инициатива, которая может из-за совокупности факторов не воплотиться в жизнь. Помните, чем кончилась клятва Русса отрубить голову Дюрату? Мордобоем с примархом Тёмных ангелов и многовековой обидой. Даже у персональных мотивов могут быть весьма долгоиграющие последствия.

Учтите, что приносит опыт даже не успешное завершение миссии, а активное участие в ней. Отклонённое или брошенное на полпути задание опыта не приносит, даже если в конце концов оно решилось благополучно.

Успешность влияет лишь на почести и репутацию боевого брата. Чем выше заслуги команды десантников перед человечеством, тем доступнее почётные должности в орденах и специальные миссии, достойные ценных кадров. Чем хуже с выполняемостью, тем больше возлагаемых епитимий на братьев и выше шанс, что группу отправят в самые жестокие бои и дадут безблагодатные поручения.

Когда у протагонистов появляется свободное время (привал, переходная сцена, интерлюдия, дебрифинг), и обстоятельства позволяют, вы можете приступить к этому процессу. Вычеркнув или иначе отметив нужное количество выполненных миссий, вы вносите в анкету боевого брата следующие изменения.

Conversio Minima — ноль миссий

- Уменьшите стресс на один, если вы в переходной сцене, и полностью его сотрите, когда вы начинаете новый игровой сеанс или получаете достаточно «даунтайма» между операциями.
- Поменяйте знаковое снаряжение. Сотрите старый элемент оснащения или оружие и впишите новое, добытое в предыдущей сцене или реквизированное перед очередным заданием. Реликторы и Кровавые вороны вообще не брезгают трофейным и откровенно хаоситским снаряжением.

Conversio Minor — одна миссия

- Переформулируйте одно отличие.
- Поменяйте местами две роли или добродетели с разницей в один шаг.



Специальные правила

- Допишите что-то, для чего оставались свободные поля: например, талант в пустой слот.
- Измените параметры одного таланта (например, другой бонус или условия, или сделайте его сильнее ценой ограничений).
- Опустите на один шаг значение **ТРАВМЫ**.

Conversio Major — три миссии

- Поднимите на шаг силу одной роли или добродетели.
- Устраните накопленную **ТРАВМУ** целиком и обязательно отразите это в отличиях персонажа.

Так, **откушенная рука dX** превращается в **АУГМЕНТИРОВАННУЮ РУКУ**, **нервный срыв dY** закрепляется в виде **ПРОКЛЯТИЯ ПРИМАРХА**, мутация рассасывается, но оставляет в душе космодесантника след. Как обычно, позволяется отчасти сохранять старые формулировки. Например, превратить **ОБРАЗЦОВОГО УЛЬТРАДЕСАНТНИКА** в **КАЮЩЕГОСЯ УЛЬТРАДЕСАНТНИКА**.



Conversio Extremis — пять миссий

- Поднимите на шаг силу любой черты, не относящейся к отличиям и основным категориям. Например, черту, предоставляемую талантом, или **Пси-рейтинг**.
- Получите один слот талантов или отличий.
- Поменяйте специальность.

Некоторые вещи разрешается изменить по обоюдному согласию в обход установленных лимитов — ну вот не соответствует отыгрыш игрока заявленному персонажу или на этапе его создания возникло недопонимание с ведущим, а всплыло с запозданием.

Вариант: Моменты истины

Если вы играете с этим опциональным правилом, то в таком случае темпом набора опыта протагониста служит собственно темп, с которым он меняется. В конце каждой игровой сессии отметьте, сколько раз убеждения боевого брата проверялись на прочность посредством моментов истины. Это число и определяет количество опыта, которое получил ваш персонаж. Когда у протагонистов появляется свободное время (привал, переходная сцена, интерлюдия, дебрифинг), вы можете внести в их листы изменения по расценкам, приведенным выше.

Хотя кажется, что второй вариант более динамичен, это не так. Если вы не водите т. н. «солокампании» — один игрок и один мастер — то на игре участвует 3-4 боевых брата (а это 15-20 разных добродетелей) и, стало быть, для максимальной прокачки в рамках одного игрового сеанса моменты истины должны случаться каждую экшен-сцену, что во-первых, невероятно, а во-вторых, выглядит убого и ломает драму.

Если вы хотите более динамичного развития космодесантников, используйте это правило вместе с обычными правилами изменения персонажей.



Структура

Сцена — сюжетно обособленный кусочек истории, построенный вокруг конкретного конфликта, ситуации, препятствия или активности чаще всего с участием персонажей игроков. Как только история фокусируется на новой деятельности, перемещается в новое место или время, начинается новая сцена. Последовательности сцен складываются в эпизоды (игровые сессии), а эпизоды — в кампании.

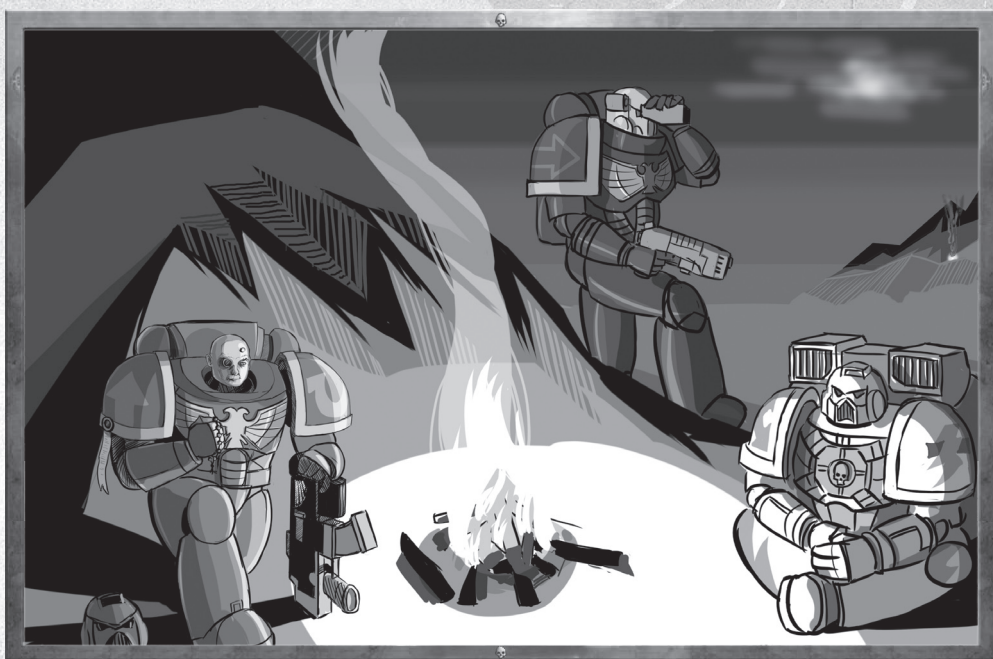
В «Легендах Астарес» сцены представлены двумя типами: *экшен-сцены* и *переходные*. Первые нужны для активной деятельности: боя в самом широком смысле, допросов, исследований обстановки или поиска запретной информации в архивах, пересечения полосы препятствий и прочих конфликтов. Вторые фактически связывают разрозненные экшен-сцены между собой. В переходных сценах космодесантники собирают силы, готовятся к битвам, восстанавливают раны, мораль и снаряжение. Чередование этих типов сцен и связанные с ними процедуры придают так называемую *игровую структуру* «Легенд Астарес».

Иногда эти сцены чередуются, иногда идут друг за другом: братья пилотируют «Хищника», пока того не подбивают орки, затем следует бой с зеленокожими, затем занятие рубежей для высадки подкрепления и только потом небольшая передышка. Сцену можно рассматривать как основную единицу игрового времени. Длительность сцен варьирует существенно: сражение с авангардом генокрадов, подкарауливших боевых братьев в шлюзе космического судна, будет длиться несколько секунд (а в случае с Рагнарм-сверхчеловеком и того меньше), а варп-прыжок — несколько недель. При этом каждая из этих сцен в реальном времени длится по-разному, как правило, затрачиваемое игроками время обратно пропорционально динамике событий.

Переходные сцены

Это сцены с весьма низкой динамикой. Они нужны, чтобы играющие отдохнули от интенсивного кубикокидания, а их персонажи получили передышку. В таких сценах герои думают о своих поступках, лечат раны, приводят себя в порядок перед грядущими активными действиями, собирают информацию, планируют операции,





договариваются. Однако учтите, что истребование себе всяких благ и переговоры часто представляют собой конфликт интересов и, следовательно, становятся экшен-сценами.

Некоторые сцены предполагают разделение протагонистов, каждый из которых исследует свою часть территории. Таким образом, герои могут завершить сцену (или начать новый Экшен!) по-одиночке или в парах, что заставит их потратить свободное время на перегруппировку, а также покажет, как они работают соло и друг с другом.

Ещё одна ключевая функция переходной сцены — описание поступков протагонистов в период «бездействия»: варп-переход, ожидание приказов с орбиты, чтение засекреченной информации и наблюдение за противником. Эти моменты дают героям шанс уделить друг другу внимание или придумать интересное решение.

Наконец, «даунтайм» служит отличным поводом войти в роль и отыграть интересные диалоги, связанные не с колдовством, боями, расследованиями или приключениями, а с бытом и взаимоотношениями в команде. Переходные сцены дают вам прекрасный шанс осветить грани истории, которые иначе так и остались бы нераскрытыми.



Специальные правила

Если вы затрудняетесь определить, сколько дать игрокам времени на подготовку, позвольте каждому из участников сделать не более одного броска в течение передышки.

Стычка четвёрки космических десантников с рейдерами тёмных эльдар окончилась для брата Меркуцио **ОТРАВЛЕНИЕМ** на d10, тактический десантник Никон **ПОТРАТИЛ ВСЕ СНАРЯДЫ D6**, аптекарий Хротдомм заработал несколько гигантских пробоин в доспехе (0 рейтинга), и только скаут Дитмар никак не пострадал. Поскольку бой закончен и в ближайшее время опасность космическим десантикам не угрожает, ведущий объявляет переходную сцену. Хротдомм принимается лечить Меркуцио (заявка на восстановление стресса), а сам раненый предлагает план действий (бросок на приказ). Скаут отправляется исследовать регион. Никон же решает подлатать «Странника» аптекария.

Поскольку обозы движутся со скоростью самого медленного транспорта, переходная сцена заканчивается тогда, когда будет известен результат самой времязатратной заявки.

Экшен!

— Ничто так не объединяет, как война, — выдохнул Дрегер.

А затем все начали стрелять.

(Энтони Рейнольдс)

Это сцены, посвящённые различным видам конфликтов. Конфликт — прежде всего столкновение интересов, что куда шире, чем просто битвы. Дебаты, поединок воли, погони, разведка охраняемых объектов, изгнание демонов в имматериум, даже конфликт человека и стихии — всё это экшен-сцены.

Конфликты длятся, пока не будут разрешены, но иногда одна экшен-сцена вмещает в себя несколько конфликтов. Например, вы можете уходить от погони орочьих танкеток и при этом отстреливаться от них; осаждать крепость и одновременно угрожать её коменданту. Следовательно, помните, что завершить сцену можно каким угодно способом, если он отвечает задаче или делает её продолжение невозможным, как уже упоминалось ранее.



Специальные правила

Когда риски определены (что на кону), игроки бросают кубики, сравнивают итоги, тратят жетоны — в общем, всё как обычно. Обмен бросками идёт, пока не определится победитель или не сложится ситуация, в которой невозможно продолжать конфликт. Победившая сторона пользуется ситуацией и исполняет свой замысел без помех, а если обстоятельства благоволят, ещё и в состоянии решить судьбу побеждённых. Бывает, что сражённым в бою Астартес враги готовят более жуткую участь, чем просто смерть: развлекать ксено-господ на аренах или служить репликатором для хаоситских недовоинов. Тем больше поводов для дальнейших приключений.

Бой

Бой — частная версия экшен-сцены. Все правила конфликтов применимы к битвам: за свой ход вы предпринимаете одно действие, требующее броска и, обычно, это атака в том или ином виде. Когда вы атакуете и определяете урон, это означает, что ваш герой применяет свои смертоносные инструменты по назначению и делает столько выстрелов или взмахов силовым топором, сколько надо.



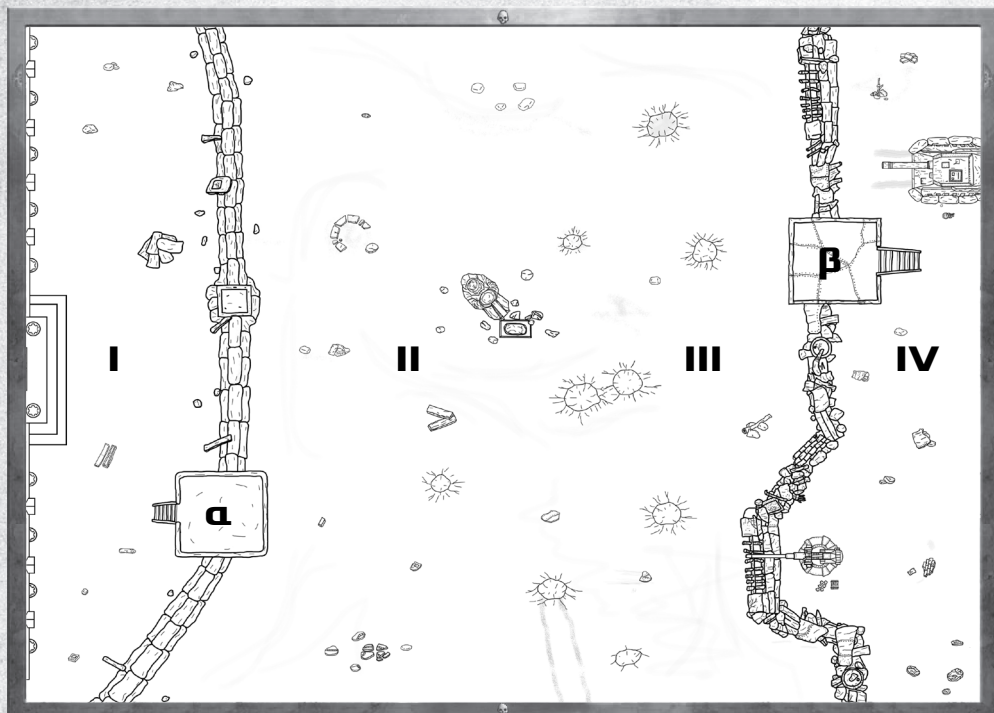
Специальные правила

Как правило, сражение ведётся, пока одна из сторон не будет выведена из строя (скажем, накопив **РАНЫ** / заполнив **МОРАЛЬ**) и пока участники желают продолжать бой.

Бой как мини-игра имеет свою специфику.

Поле битвы разделяется на зоны, образующие единые участки по каким-то параметрам и отделённые друг от друга по ориентирам на местности. Так, например, дворцовая площадь делится на «укреплённый фасад» (I), «перед упавшим монументом» (II), «воронки от снарядов» (III) и «вражеские баррикады» (IV), а также две «огневых платформы» (α и β), попасть на которые можно только со стороны лестниц.

Любой персонаж по умолчанию в течение своего хода может переместиться из одной зоны в соседствующую с ней и при этом что-то сделать. Вместо действия он вправе сдвинуться ещё на одну зону, но в таком случае его ход сводится только к перемещению. Как правило, бег не требует бросков, если нет активно мешающих врагов, собственно препятствий (ущелья, стен, баррикад) или если вы тем самым не хотите создать преимущество (**ЗАНЯТЬ ВЫСОТУ** или **УВЕЛИЧИТЬ ОТРЫВ**) — в таких случаях движение обыгрывается по правилам создания черт и занимает весь ход.



Рукопашные атаки осуществляются только в своей зоне. Так, если вы находитесь под стенами дворца (I) и хотите зарубить топором еретика, перепрыгнувшего через упавшую статую, вам надо будет выйти в соседнюю зону (II) и там его атаковать.

Пистолеты, как правило, не очень точные огневые средства, поэтому их дальность ограничена своей и соседней зоной.

Поскольку величина зоны определяется контекстуально и не измеряется в шагах или метрах, в «Легендах Астартес» нет ограничений на применение стрелкового оружия в своей зоне. Подразумевается, что расстояния достаточно, чтобы выстрелить в стоящего рядом врага из табельного болтера — а вот отсутствие возможности это сделать зависит от помех и иных осложнений.

У каждого участника конфликта есть один «ход», активная фаза, в течение раунда — цикла заявок ото всех участников. Количество реакций на чужие ходы не ограничено. Допустим, в битве четырёх боевых братьев и одного демон-принца каждый Астартес сделает по одной атаке за раунд, и демон-принц тоже атакует единожды, но при этом чудовище может защищаться/парировать/контратаковать/уклоняться четыре раза за раунд.

Инициатива

Инициатива — традиционный способ определения очерёдности хода в боевых ситуациях и иных структурированных конфликтах.

Каждая сторона конфликта (обычно это протагонисты против персонажей мастера) выбирает своего лидера, которые и сделают проверку инициативы друг против друга. Учтите, что инициатива не тождественна проверке ловкости или скорости реакции. Определением очерёдности может быть бросок на внимательность, чтобы заметить засаду. Или, например, можно состязаться в провокациях и богохульстве, дабы заставить фанатиков первыми открыть огонь.

У кого больший итог, тот и ходит первым. Персонаж-лидер определяет, в каком порядке действуют его союзники или подчинённые. После их действий к выполнению своих заявок приступает другая сторона.



Специальные правила

Истребительной команде десантников поручено уничтожить эфирного тау, координирующего наступление своего кадра. Команда раздобыла «Громовой ястреб» и отправляется за линию фронта по предоставленным координатам. План и исполнение атаки будет зависеть в первую очередь от того, насколько близко десантники окажутся у своей цели. В данной ситуации инициативу определяет пилот «Громового ястреба», используя такие черты как **МАСТЕР** и **ВЕРА**, а против него ведущий подбирает дайспул, отражающий эффективность детекторов и изощрённых средств обнаружения тау. Если пилот воздушного судна преуспеет, то боевые братья смогут навязать врагу свою тактику и ошеломить его, буквально принеся смерть с небес. В случае успеха ксеносов, они обнаружат челнок задолго до его появления и попробуют его сбить или иначе подготовиться к появлению противника.

Ведущий может потратить жетон хаоса в любой момент, чтобы неигровой персонаж подействовал немедленно (естественно, монстр не может вклиниться в заявку, которую вы уже разрешаете кубиками), более подробно см. страницу 110.

Учтите, что несмотря на очерёдность и инициатора заявки, ведущий кидает кубики первым. Монстр атакует — ГМ кидает первым. Астартес атакует — мастер всё равно кидает первым. Капитан проклинает по воксу продажного губернатора — мастер кидает первым. Скаут лезет по верёвке — ведущий кидает первым. Во многом это восходит к традиционным системам для настольных ролевых игр, где мастер сначала определял сложность заявки «на глаз». К тому же у игрока появляется больше информации, насколько предпринимаемое действие будет сложным и какие ресурсы надо потратить, чтобы его выполнить.



ИНСТРУМЕНТАРИЙ ВЕДУЩЕГО

Ведущий — это рассказчик. Вы описываете играющим воображаемые ситуации, выслушиваете заявки, объясняете последствия принимаемых решений и интерпретируете броски кубов — резюмируя, формируете общее воображаемое пространство. Сверх того, вам предстоит быть арбитром в случаях, не оговорённых системой, помогать создавать протагонистов и вписывать их в историю, делать игровой процесс интересным (как бы банально это ни звучало); следить за динамикой событий, адекватностью уготованных испытаний, допустимыми умолчаниями и трактовками черт.

Некоторые из этих функций берёт на себя система — и ниже пойдёт речь как раз об инструментарии, облегчающем работу мастера.

Динамика игры

Одна из главных обязанностей ведущего — следить за длительностью сцен и определять, когда что инициировать. Экшен-сцены длятся, пока кризис не исчерпает себя: враги повержены, а задача выполнена, или не сложится ситуация, делающая продолжение конфликта невозможным или неактуальным (сход лавины с гор прямо на поле боя, срыв тёмного еретического ритуала). Переходные сцены длятся, пока обстоятельства не сложатся угрожающе или не появится задача, которую необходимо выполнить. Естественно, вы вправе «промотать время», если в активности нет нужды и персонажи бездействуют, ожидая чего-то нового. Вы вправе форсировать события, если хотите избежать застоя, предложив игроку отдать приказ.

Вообще, чем точнее определена цель, тем легче понять, когда сцена заканчивается.

Сложность

Когда персонажи действуют против обстоятельств и преодолевают пассивные препятствия, задача мастера — подобрать адекватный тяжести задачи пул. Обезличенная сложность преград состоит из двух одинаковых кубиков (собственно сложность — см. таблицу 1 на с. 9) и ключевой черты или сценического отличия. Скажем, когда боевой брат пилотирует глайдер и пытается на полной скорости проскочить в узкое ущелье, мастер собирает пул из сложности (2dX), к которой добавлена ситуационная черта dY — например, повреждения глайдера, защищённость ущелья или наличие погони.



Технодесантник Баграт переводит перехваченное эльдарское послание. В этой ситуации ведущий составляет пул из двух одинаковых кубиков d12 (нужно не только знать грамматику эльдар, но ещё и кучу семантических тонкостей без контекста) и кубика, отражающего качество полученного сигнала — в данном случае d8 — сообщение не было должным образом обработано и искажено помехами.

Резюмируя, если нет врагов, прямо мешающих выполнению заявки, то вы собираете дайспул сложности. Если бы в вышеуказанном примере Баграт пытался перевести эльдарскую речь синхронно, в беседе с богохульным ксеносом, ведущий мог бы использовать против всех умений боевого брата социальные приёмы и черты чужака.

Согласно принципам уместности броска кубиков со страницы 14, далеко не всем действиям следует назначать сложность чисто «чтоб была» — оглядывайтесь на потенциальные исходы событий и их интересность.

Для подчёркивания компетентности персонажей вы вправе не требовать бросков в ситуациях, которые по умолчанию должны разрешаться игровой механикой. К примеру, одинокий террорист-хаосит статистически ничего не может противопоставить одинокому же воину Астартес. Космодесантнику не требуется игромеханический костыль, чтобы вспомнить что-то из своего прошлого (эйдетическая память как-никак). Если у вас нет идей для создания контекста или обоснований, почему успех надо заработать, то в сферическом вакууме эти ситуации *не должны* разрешаться броском кубиков.

Черты и отличия сцен

Сложность обезличенного препятствия обычно дополняется осложнениями и отличиями сцен. С первыми все просто: назовите черту, задайте ей рейтинг. Всё. Скажем, когда космодесантник попытается открыть **ЗАРЖАВЕВШУЮ** на **D6** дверь бомбоубежища, эта кость будет добавлена к сложности самого открывания.

Создание сценических отличий — более тонкий, но интересный вариант. Эти черты имеют все свойства простых отличий и могут стать как плюсом, так и минусом в заявке игрока.



В условиях **НУЛЕВОЙ ГРАВИТАЦИИ** вам сложнее удержаться на месте и любое применение силы, скорее всего, отправит вас в полёт, но преодолевать большие дистанции так гораздо удобнее, причём в любом направлении.

Присущие сцене отличия фактически расширяют перечень отличий персонажей (как-никак, из одной категории черт может быть одновременно выбрана и добавлена в запас только одна), но только для данной ситуации.

Предполагается, что каждая отдельная сцена имеет свои черты, от нуля до трёх (обычно нет нужды плодить больше отличий на одну сцену). Всё остальное или добавляется в результате действий персонажей, или проистекает из предыдущих отличий, или появляется после траты жетонов Хаоса. Поле боя, **Усеянное горящими обломками**, через некоторое время превратится в **Задымлённое**.

При дизайне сцены подумайте над её следующими свойствами:

- Элементы, влияющие на перемещение персонажей: **Распутица; Острые камни; Троллейные канаты**.
- Элементы, за которыми можно спрятаться, в том числе от опасности: **Завалено хламом; Узкие бойницы**.
- Элементы, представляющие опасность: **Ямы с лавой; Прикованный к скале высший демон; Бочки с прометием**.
- Обстановка, влияющая на самочувствие и восприятие действующих лиц — **Тень в варпе; Церковный праздник; Распылённый токсин; Зеркальный лабиринт Тзинча**.

Боевые братья исследуют затерянную станцию, полную не-санкционированных псайкеров. Сценические отличия: **Сильный варп-фон; Дух машины спит; Тишина**. Первое отличие облегчит сотворение психосил библиарию в составе группы, но укроет от его пси-взора мелочи, теряющиеся в варповом шуме. Второе отличие поможет избежать большинства автоматических средств защиты, но при этом общение с когитаторами станции будет затруднено. **Тишина** позволяет прекрасно слышать далекие шумы, шаги и бормотание, но при этом выдает грохочущих Астартес с головой.



Вы можете пойти еще дальше: выражать отличием любой метагейм (англ. Metagame — вне игры). Жанр, договорённости между игроками, тематика игры, стиль вождения — вот это всё. Зачем это надо? Для создания атмосферы и принятия решений, обусловленных стилистикой. Если вы хотите провести деконструкцию сеттинга и поводить юмористическую игру про армейский способ в быту космических десантников, листок с двумя-тремя словами не даст никому из сидящих за столом об этом забыть. Более того, все поступки героев в соответствии с выбранным жанром (или стилем) получают бонусы, а всё ему противоречащее — штрафы. Так метагеймные черты синхронизируют представления игроков об игровом мире и приключениях.

ЖЕТОНЫ

Как?! Он же внимательно проверил снаряжение на борту «Красной Чести» и, выходя из каюты, был уверен, что вложил в ножны обычный меч. Возможно ли, что из-за тягот недавних событий он ошибся или что-то путает? Нет. Он — полноправный боевой брат Адептус Астартес, обладающий эйдетической памятью, как и все его сородичи. Тогда что происходит?

(Кристиан Данн)

Прилив хаоса (он же просто Хаос, Прилив, или жетоны Хаоса) — это собственный запас жетонов мастера, которые отчасти дублируют сюжетные очки игроков и выполняют следующие функции:

- Регулятор сложности. Хаос помогает увеличить сложность задачи, наполнить сцены новыми угрозами, помехами и проблемами.
- Собственно хаос. Прилив позволяет выбивать почву из-под ног космодесантников, лишать их контроля над ситуацией и иногда предопределять события.
- Обеспечение персонажей, подконтрольных мастеру, «сюжетным иммунитетом». Хаос позволяет отложить смерть врага Имперiums и ввести в игру разнообразные клише. Злодей может, безумно хохоча, скрыться в клубах дыма, перед смертью наложить проклятье на боевого брата или подставить под удар приспешника и пр.



В начале каждого игрового сеанса мастер получает жетоны Хаоса, по одному за каждого игрока за столом. Если в конце предыдущей сессии у него было больше — излишек сгорает.

Трата

Подобно игрокам, вы способны исчерпать Прилив для достижения своих злодейских замыслов. Как обычно, один жетон тратится на одну хитрость, но вы вправе сжечь сразу несколько, чтобы получить столько же эффектов для персонажа под вашим управлением: например, за три жетона перехватить инициативу подлым ходом и составить итог из четырёх кубиков.

Новые угрозы

Игроки могут тратить свои СО, чтобы создавать активы с силой d6. Вы же тратите Хаос, чтобы ввести в сцену новых статистов. Один жетон хаоса позволяет создать одинокого статиста d6 или группу статистов 2d4. Два жетона — либо толпа статистов 2d6, либо 3d4, либо одиночный юнит d8 и т. д.

Эта функция отлично подходит для отражения ситуаций, когда каноптековые пауки некронов создают скарабеев, появляются орки, привлечённые битвой, вылупляются новые организмы тиранид, подкрепления эльдар выходят из паутины и так далее.

Пополнение итога

Так же, как у игроков. За каждый жетон вы увеличиваете итог на ещё один кубик из брошенного запаса. Если после удаления всех спойлеров у вас в пуле не больше двух кубиков — пополнение итога недоступно.

Дополнительные эффекты

Вы уменьшаете Хаос, чтобы назначить новые кубики эффекта из брошенного дайспула. Как обычно, спойлеры в этом процессе не участвуют.

«Чеховское ружьё»

Так же, как у игроков. Уменьшите Прилив на один, чтобы сохранить созданный злодеем актив или помеху на потом. Как обычно, сохранённый таким образом актив призывается однократно и после следующего появления исчезает.



Жетоны

Грубо говоря, если персонажи не успевают справиться с проблемой в срок, она рискует к ним вернуться.

Подлый ход

Порядок действий персонажей в бою фиксирован, но, чтобы неигровой персонаж подействовал вне очереди, ведущему достаточно потратить жетон в нужный момент (обработав уже прозвучавшую от игрока заявку). Противник при этом не ходит дважды в раунд, он переносит свою активную фазу действий на момент траты жетона.

Подлый ход можно заявить, когда враг под вашим управлением выбыл из боя, получив смертельное ранение и не успев сходить в последнем раунде. Неубитый на месте противник делает какое-то одно действие: изрыгает проклятие, делает выстрел в спину, после чего выпускает последний вздох. Естественно, предпринимаемое действие не должно обесценивать победу персонажей игроков. Например, если боевые братья обезвредили бомбу, заложенную еретиком, его «последнее слово» не должно запускать эту бомбу.

Активация особых способностей

Есть некоторые способности монстров и антигероев, требующие траты Прилива. О них детально рассказывается в соответствующих разделах «Бестиария».

Создание сценического отличия

Вы можете превратить Хаос в отличие для текущей сцены. Эти черты описывают свойства местности или текущую обстановку (для примера, **Разлитый прометий**; **Паникующая толпа**). Помните, что изобретательный игрок найдёт способ извлекать пользу из сценических отличий, но в этом и есть их красота. Как обычно, негативное использование отличия во вред НИПу позволяет мастеру накапливать Хаос, см. следующий раздел.

Как вариант, за трату Хаоса вы переименовываете существующее сценическое отличие, не дожидаясь, пока персонажи изменят ситуацию сами. Так длящаяся **Разгерметизация** может превратиться в **Вакуум**.

Разделение героев

Бывает полезно разделить персонажей, чтобы ограничить их командное взаимодействие. Вы тратите жетоны по числу одновре-



менных делений. Для примера, чтобы разбить коллектив надвое, хватит одного очка хаоса, а для деления на четыре потребуется три жетона. Состав частей не важен, так вы можете отделить одного боевого брата от ударной группы или разбить шесть героев по тройкам всего за одно очко.

Расход запаса с подобной целью отражает неожиданные изменения в пространстве, новые трудности или ловушки: «Шлюз на этой станции вмещает только двух людей, придётся заходить попарно». Или «Кайрос расправляет крылья и начинает петь, между вами буквально из-под земли вырастает гигантский костяной хребет, разделяя отряд пополам».

Навязывание предела

Активация пределов персонажей, принадлежащих игрокам, даёт им сюжетные очки — по одному за раз. Вы как ведущий вправе навязать предел в любой момент времени (в особенности когда это невыгодно игроку), но вместо выдачи СО вы обязаны потратить свой Хаос.

Завершение сцены

ГМ обладает правом закончить затянувшуюся сцену прежде, чем герои достигнут своих целей. Для этого мастер жертвует шесть (6) жетонов сразу и описывает последствия.

Камнепад. Все умерли

Хоть эта способность выглядит, как узаконенный мастерский произвол, трата кубиков для завершения сцены не позволяет ведущему решить судьбу персонажей игроков. Эта функция не задумывалась как способ объявить геймовер, сбросив на головы протагонистов астероид — это моветон и привет из восьмидесятых. Космодесантники даже в условиях орбитальной бомбардировки могут рассчитывать на следующую сцену — история Гарвеля Локена это подтверждает.

Пополнение Прилива

Мешающее отличие

Врагам Империи тоже бывает трудно пойти на противные своей природе действия. Когда ваш персонаж берёт в пул d4 за отличие, он также пополняет запас мастерских жетонов на один.



Пределы

Мастерские персонажи обладают своими пределами. Правда, для большинства монстров, описанных в «Бестиарии», активация предела означает верную смерть от рук защитников человечества. В этом есть некий смысл: когда разворачивающаяся история больше не нуждается в персонаже, вы можете вывести его из повествования, получив приятный бонус — фишку Хаоса. Главное — не делать из этого *deus ex machina*.

Жертва кубика эффекта

Ведущий отказывается от действий антагониста здесь и сейчас в пользу осложнений, уготованных персонажам в будущем. Это интерпретируется как желание такого злодея сеять панику, угрожать или заниматься показухой. Представьте себе псайкера, обрушивающего на головы персонажей мощное заклинание, способное (чисто с системной точки зрения) убить их, но заклинание просто сковывает героев, а сам псайкер изрекает: «Я позволю вам жить, чтобы вы ощутили горечь безнадёжности в полной мере!»

Таких персонажей в мире бесконечной войны найдётся немало, самый яркий пример — Абаддон Разоритель.

Антагонист отказывается от вредоносного воздействия, выраженного кубиком эффекта, а мастер увеличивает свой Прилив. 1 жетон за эффект d6, +1 за каждый шаг выше этого значения. Допустим, потенциальная **ДЕМОРАЛИЗАЦИЯ D10** превращается в три жетона Хаоса (d6 и два подъёма).

Для некоторых мастеров это также страховка от случайностей. Если вы планировали долгое приключение с сильным антагонистом, но боитесь, что на первой же встрече он уничтожит персонажей игроков, превращение эффекта в отложенную угрозу позволит и пощадить протагонистов, и накопить осложнений ближе к кульминации конфликта.

Единицы у игрока

Как неоднократно упоминалось ранее, когда игрок кидал спойлеры, мастер вправе либо превратить их в осложнения, либо усилить Прилив, взамен отдав игроку соответствующее количество сюжетных очков.



ВОЖДЕНИЕ ИГРЫ

— Мои Храмовники лучше подходят для боя на корабле, — заявил Танна. — Мы должны быть первыми.

— При всём уважении, — произнёс Андерс. — Вас только пять, а корабль довольно велик.

— С пятью Чёрными храмовниками я могу захватить планету, — ответил Танна.

(Грэм Макнилл)

Ролевая игра — процесс исследования игроками некой воображаемой ситуации с позиции выбранных ролей. Значит, чтобы вести игру, мастер должен придумать различные ситуации, сцены и решить, чем персонажи игроков там займутся. Вы описываете игрокам то, что происходит вокруг их героев, ставите задачи, выслушиваете их идеи, отвечаете на вопросы и, когда приходит время, кидаете кубики. Вот несколько принципов, которых следует придерживаться для проведения интересной игры.

No logic, only war

Как намекалось ранее, система моделирует не реальность сорокового тысячелетия, а эстетику и драму, которая происходит в этой вселенной.

Правила «Легенд Астартес», предлагая способы разрешения погонь, испытаний силы духа и перестрелок, стараются отвязаться от всех физических величин (метры, килограммы и т. д.). Нет смысла определять, сколько сотен килограмм груза поднимает десантник с **силой D6** и насколько это меньше, чем у воина с **мощью D10** — обозначив точное число, вы тем самым себя же и ограничите, когда в другой раз персонажи встанут перед этой проблемой. Правильный ответ: столько, сколько надо в каждом конкретном случае.

Вернее, при ответах на этот и другие вопросы следует отталкиваться от жанровых реалий, которые вы обговорили до игры или даже оформили метагеймными отличиями. В классическом **ГРИМ-ДАРКОВОМ** «Вархаммере» сила будет оперировать весьма скромными числами, соотносящимися с бэком. В **ОГОЛТЕЛОМ ПАФОСЕ** космодесантник с **мощью D10** в одиночку сможет перевернуть набок «Химеру». В **ПАРОДИЙНОМ ТРЭШЕ** даже с **силой D6** он сможет взять чемпиона хаоса за грудки и швырнуть так, что тот при падении разобьётся насмерть.



Вожделение игры

«Легенды Астартес» — это та игра, которая требует от всех участников понимания, во что они хотят играть. Будьте с игроками на одной волне.

Знай врага

Следовательно, для хорошей игры по «Легендам Астартес» желательно знать реалии сеттинга и ориентироваться в бэке. Увы, формата этой книги не хватит, чтобы уместить хотя бы вкратце общую информацию о вселенной и менее тривиальные факты, поэтому бремя знакомства с игровым миром лежит на самом ведущем.

Это всё означает, что вам придется синхронизировать представления остальных там, где игровая механика бессильна. Если вы задумали серию приключений про войну с Ю'Ват, то игроки должны хотя бы смутно представлять, что это за твари (образ в головах должен быть более-менее одинаков). Их персонажи вполне *могут не знать* о таких ужасах космоса (чтобы это определить, у вас есть игровая механика), но игрокам это знание нужно.

Это неможко касается такой темы как умолчания и предположения. Типичный представитель двадцать первого основания Астартес, действительно, может не представлять об угрозе Ю'Ват, и первая встреча с этими ксеносами будет для него шоком. Но если мы берем Штормового стража — владеет ли он такой информацией? Скорее всего, да. Значит, такой боевой брат поведёт себя адекватно и точно не совершит какую-то очевидную глупость. Вам придётся пойти игроку на помощь, если его действия с вашей точки зрения сомнительны: обсудить заявку детальнее, предложить упущенные из виду осложнения.

Не будьте для игроков «чёрным ящиком». Если игрок тупит, он, вероятнее всего, просто не видит выбора или ваши описания недостаточно информативны.

Коллективное творчество

Нет смысла представлять сюжет в мельчайших деталях и планировать всё приключение от начала до конца, продумывая каждую сцену.

Во-первых, никакой сценарий не переживает встречу с игроками и их вмешательство. Есть шанс, что ваши идеи окажутся ненужными или даже непонятыми, поэтому некоторая доля свободы и им-



провизации всегда должна быть. Во-вторых, сценарий, подготовленный мастером — это сценарий за авторством всего лишь *одного* человека. Ролевая игра — коллективная форма досуга и нацелена на совместное рассказывание истории. И действительно сюжеты, порождаемые в процессе игры, как правило, получаются лучше и интереснее, чем проложенные мастером рельсы. В-третьих, нельзя предсказать, какими средствами и насколько эффективно справятся персонажи со встающими перед ними задачами — можно только взять и сыграть.

Впрочем, нельзя полностью полагаться на импровизацию или идеи игроков — вы тогда вместо цельной истории рискуете получить панно из разрозненных случаев и событий в стиле «кто в лес, а кто по дрова».

Один из подпунктов этого принципа — совместное создание персонажей игроков. Вы как мастер имеете право вето на некоторые факты, вводимые через черты своих героев. То есть вы вправе запретить игроку делать анбековых персонажей (библиария Чёрных храмовников или Энгримарина) и не допускать крейзилунизма. С другой стороны, помочь создать альтер эго — ваша прямая обязанность, поэтому предложите альтернативу или компромиссный вариант.

Следите за тем, как формулируют отличия и таланты ваши «подопечные» — иногда ещё на стадии принятия концепции полезно приоткрыть завесу тайны: про что вы хотите провести игру. Если игроки будут знать, что их ждёт несколько историй с Бадабской войны, то вряд ли будут выбирать Караульных смерти со специализацией против орков. Это выглядит несколько искусственно, но если игрок знает, о чём приключение, у его героя будет несколько черт и параметров, которым найдется применение, а сам образ лучше впишется в повествование.

Если вы идёте от обратного — сперва создаёте персонажей, а потом уже под них придумываете интересную историю, вам придётся учитывать опции, взятые игроками. Скажем, если игрок вложился в управление боевыми мотоциклами (и вы одобрили концепцию) и набрал множество трюков и черт, связанных с этим, он ожидает, что этим способностям найдётся применение. Будет весьма некрасиво, если за всю игру его мотоцикл так ни разу и не пригодится.

Впрочем, иногда создание неуместных персонажей оправдано, если вы хотите раскрыть темы непредсказуемости войны и превратностей судьбы. В этом случае также объясните задумку. Когда



Вожделение игры

драматическое повествование создают все сообща, у играющих не возникнет ощущения, что «ГМ опять играет против нас и подсовывает дебилские квесты».

Смотрите на всё через прицел

Этот принцип взят из другой игры за авторством В. Бейкера, но он достаточно хорош и применим в «Легендах Астартес». Эта игра про суперсолдат человечества, живое разумное оружие, созданное уничтожать любого противника. Да, у вас есть инструменты для создания всяких «заклятых врагов» и их периодического возвращения, но рано или поздно они умрут (или победят окончательно). К тому же смерть ключевого антагониста — прекрасный способ изменить что-то в персонаже игрока, например, переименовать становящееся неактуальным отличие **Я ДОБЕРУСЬ ДО ТЕБЯ, О'САР'ВАШ!** Если вашего любимого интригана-архонта переедет танк — так ему и надо! У вас как у ведущего есть ещё целая галактика злодеев и антагонистов, на его место обязательно придёт кто-то другой.

Еще один завет, который стоит соблюдать. Созданные вами действующие лица — инквизиторы, колдуны, ксеносы, генералы и прочие приходят и уходят, а персонажи ваших игроков остаются и изменяются со временем. Не привязывайтесь к неигровым персонажам и ни в коем случае не пихайте их в каждое приключение на ключевых полях, превращая в протагонистов — это моветон.

Заглавный принцип касается и самих боевых братьев. Астартес создаются ради войны и погибают на полях сражений, другого не дано. Беречь персонажей игроков нет смысла. Однако ваша задача — не поставить их против заведомо непреодолимых сил и не ронять на них наковальни. Ставьте героев перед сложными выборами: продолжить бой с подходящими к концу ресурсами или отдохнуть, но тем самым дать противнику время на перегруппировку. Играйте на слабых сторонах десантников — их изъянах и плохих чертах. Создавайте угрозы, способные выбивать из протагонистов стресс и накладывать помехи, не устраняющиеся со временем.

Не забывайте, впрочем, о том, что некоторые твари вселенной нужны лишь для одного — бесславно сдохнуть под керамитовыми подошвами ангелов смерти Империиума. В разделе «Бестиарий» рассказано, как создавать врагов, достойных гнева Астартес.



Пользуйтесь таким инструментом как жетоны Хаоса, которые прекрасно помогают поднять летальность игры.

Пусть галактика горит!

События, происходящие за кадром, не должны обесценивать выбор, сделанный игроками. Если космодесантники разбили войско мятежного генерала Октавиана Винилия IV, но город, который они от него защищали, это не спасло, игроки будут чувствовать себя обманутыми (и обманутыми вдвойне, если причина, по которой они проиграли — рояль в кустах). Конечно, мир вокруг протагонистов может и *должен* проваливаться в крошечный ад, но выбор, сделанный ими, также должен удерживать всё на своих местах хотя бы в краткосрочной перспективе. Будет интересно, если достижения всплывут позже на игре в виде камео, сюжетных поворотов, репутации в имперских структурах и среди врагов.

Из этого следует, что перед игроками должен стоять выбор, пусть даже сводимый к аксиоме Эскобара. Что защищать, кого ликвидировать первым, какой ценой, с чьей помощью? При подготовке материала к игре подумайте над этими вопросами, вспомните о миссиях (страница 94) и их осложнениях. Если вы предоставили игрокам поле из внятных выборов и у них есть понимание, к каким последствиям приведёт их решение (что на кону, что персонажи потеряют, если не рискнут, а что — если всё-таки рискнут), то картина мрачной и безысходной войны сложится сама собой.

Навскидку, если Астартес охраняют конвой с припасами, они не смогут поучаствовать в обороне крепости, из которой этот конвой выходит. Она остаётся «за кадром» вашей истории, поэтому если цитадель падёт — увы, таковы реалии вселенной бесконечной войны. А вот если вы считаете, что и караван должен сгинуть вне зависимости от действий космических десантников — это как раз очень уныло. Сделайте над собой усилие и возложите сохранность конвоя на плечи игроков. Его судьбу определяют действия их персонажей, а не ваша задумка.



Идеи для приключений

Что послужило поводом к проведению операции? Весьма расплывчатое предсказание Оракула. Но некоторые указания провидицы были конкретны. Например, ясно сказано, что действие зла прекратится, когда талисман окажется в центре Пирамиды. Конечно, в пророчестве ни слова о стражах-эльдарах, о демоне Бочулазе, равно как и не упомянуто, что, собственно, следует делать. Так почему бы им не осуществить свой план, основанный на предсказании Оракула, до конца?

(Уильям Кинг)

Художественная литература, компьютерные игры, баттлрепорты позволяют легко представить приключения нескольких бравых Астартес из одного ордена. Помимо цепи командования и общих миссий у персонажей могут быть «горизонтальные связи» и неуставные отношения, как это было ещё во времена легионов: тайные братства, разногласия и зависть, соперничество, дружба и всё то, что создаёт добротную военную драму. Найти объединяющий фактор и причины работать вместе для такой команды не должно быть сложно. Труднее придать персонажам уникальности.

Бывает непросто подготовить и объединить героев из нескольких орденов. Вот немного идей, почему боевые братья разных специальностей, стажа и орденов оказались в одном месте в одно время.

Караул смерти

Боевое подразделение Ордо Ксенос — Караул смерти принимает в свои ряды Астартес из всех орденов и, как правило, по одному — никакой магистр не рад лишиться на долгий срок целого десантника. Впрочем, иногда инициатива исходит от волонтёров, а служба в Карауле считается приоритетной и почётной. Бывает, что здесь служат бывшие предатели, так называемые Чёрные щиты, и даже Альфа-легионеры; хотя всё это домыслы, но кто же их опровергнет?

Приключения в Карауле включают в себя боевые операции от точечных атак до подготовки к экстерминатусу целевых планет. Также братья сопровождают инквизитора (а бывали случаи, когда истребительной команде приходилось принимать на себя его обязанности) или вольного торговца, пополняют ксенобестиарий крепости, разрабатывают и ведут запретную документацию по ксеноугрозе.

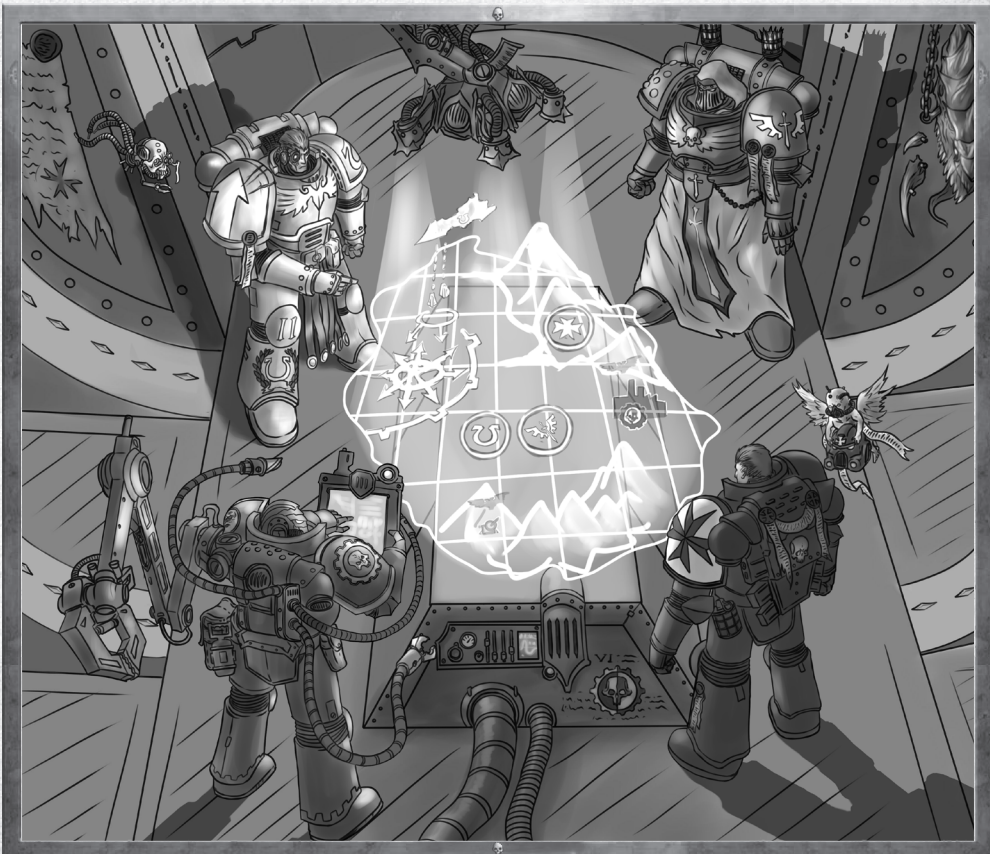


Тайная миссия

Вселенная бесконечной войны — благодатная тема для всевозможных секретных операций. Быть может, несколько орденов космодесанта раз в тысячу лет собирают добровольцев на секретное задание по устранению демона, перерождающегося из раза в раз. Это может быть миссия (как правило унижительная, но не факт) «за долги» перед инквизицией, и боевым братьям, набранным с миру по нитке, придётся заниматься тем, что не под силу агентам Трона и обычным послушникам.

«Волчий клинок» Кинга как раз повествует о подобной миссии, на которую был назначен провинившийся Рагнар.

Секретное поручение может быть выдано представителю одного ордена, а наличие в команде других Астартес объяснено необходимостью: например, Минотавр и Чёрный храмовник могут приглаждать за Тёмным ангелом, посланным на космический скиталец за информацией о Падших.



Вожделение игры

Бомжи-убийцы

Бомж-убийца — распространённый типаж в приключенческом фэнтези, обозначающий неприкаянного авантюриста, единственная ценность для которого — трофеи, добытые в бою. Герои вашей игры могут быть пропавшими при прыжке через варп, числящимися потерянными без вести, изгнанными или предательски обманутыми. Они находят друг друга далеко от родных орденов без возможности дать о себе знать и выживают в нужде и тяжелейших условиях. Кто-то скатывается к разбоям и диверсиям, кто-то стремится вернуться домой, кто-то преодолевает испытания, веря в скорое снятие такой епитимьи.

Ренегаты, описанные в «Чёрном солнце» Макнилла, — образец таких вот забытых Астартес, живущих за счёт грабежей хаоситских тылов в Медренгарде, куда их забросило провидение Императора.

Более экстремальный вариант бомжа-убийцы — гладиаторы, скажем, из Комморага или пленные десантники, решившие сбежать с бесконечных рабских рынков Сакграва.

Бадабская война

Бадабская война отличилась участием множества дочерних орденов космодесанта разных оснований. Легко представить, почему в одной команде оказались Новадесантник, Огненный ястреб, Сын Медузы и Саламандра — товарищи по несчастью, окружённые изменниками со всех сторон, или особый отряд, составленный по остаточному принципу.

Специфика заключается в том, что противник тоже известен и дело придётся иметь с мятежными Астартес, флотом и полками уже не-имперской гвардии. Конечно, вы вправе придумать приключение, связанное с заражением генокрадами или некронской угрозой, но вообще Бадабская война немножко не про это.

Империиум Нихилус

Пока мало что известно об этом участке галактики, но ничто не мешает натянуть сову сюжетной необходимости на глобус Тёмного Империиума. Что если через сто лет изоляции от Астрономикона некоторым орденам пришлось полностью менять структуру и пересматривать постулаты Кодекса Астартес? Объединять под началом одного магистра несколько орденов, принимать под своё командование десантников, изолированных от родных миров, внедрять



чужой генный материал ради достижения каких-то стратегических или организационных задач...

Команда игровых персонажей по ту сторону варп-разлома за просто может состоять из неприкаянного Гвардейца ворона, Штормового стража и двух-трёх десантников от свежеиспечённых орде-нов, толком не определившихся с цветовой схемой и доктриной.

«GW не правы»

... Хотя всё увиденное им — правда, причем правда до малейших подробностей, существует и другая правда, не отрицающая, но дополняющая первую. Предложенный Рагна-ру богом Хаоса взгляд на Вселенную был истинным, но... не единственным, а лишь одним из многих, всё разнообразие ко-торых поистине непостижимо для человека.

(Уильям Кинг)

Канон каноном, но ваша игра — это ваша игра. Почему бы секретной миссии не быть походом в Чёрную Библиотеку? Почему бы не бросить вызов Ариману, что так стремится туда попасть? Что если именно вашим героям поручат ликвидировать Гурона, а ваш успех попробуют приписать другим боевым братьям? Может быть, провести дерзкий рейд в столицу империи тёмных эльдар и грох-нуть самого Векта? Отправиться на Терру и лично спасти примарха Ультрадесантников? В этом ключевая особенность и удовольствие от настольной ролевой игры — она позволяет вам пережить за игро-вым столом все эти истории и даже больше, не боясь за официаль-ную судьбу вселенной. Фантазируйте!

Однако сороковое тысячелетие — весьма специфический сеттинг с набором не только жанровых решений, но и фактов. Люций всег-да перерождается, некроны не умеют взаимодействовать с варпом, орки размножаются спорами, а последние времена рано или позд-но наступят. И так далее, и так далее. Заигрывая с каноном, опро-вергая и вводя в повествование новые факты, вы можете запросто подорвать «подавление недоверия» всех сидящих за столом. Следо-вательно, старайтесь выбирать для тем «серые зоны лора». Многие события и явления из мира бесконечной войны специально сдела-ны туманными, а это оставляет пространство для спекуляций и гро-тескных объяснений.



БЕСТИАРИЙ

Этот раздел книги посвящён разнообразным противникам, персоналиям и прочим существам, встречающимся во вселенной сорокового тысячелетия. К сожалению, формата книги не хватит, чтобы перечислить даже самых часто встречаемых созданий, не говоря уже об экзотических ксеносах (криксы, амбулли, никассары) и нечасто встречающихся типажах (хем-охотники с Мессии, сёстры Ордо Диологус). Тем не менее, есть несколько технических способов, как вместить всё разнообразие вымышленной вселенной в вашу игру.

Персонажи под управлением мастера описываются, как и все в «Легендах Астартес», чертами. Однако в отличие от протагонистов, они собираются из иных строительных блоков и по другим принципам. Самый важный из них — отталкиваться от роли НИП в каждой конкретной игровой ситуации или от их важности в текущей сцене. Это позволяет управлять динамикой и детализацией, акцентируя внимание на разных аспектах. В этой главе перечислены некоторые шаблоны, позволяющие сконструировать адекватного вашей задумке персонажа.

Черты

Самый «дешёвый» вариант — выразить персонажа одной-единственной чертой. Представьте, что отряду боевых братьев надо сделать марш-бросок по враждебной территории, и вы решаете подкинуть им противника, допустим, ликтора. Не вопрос: можно найти в бестиарии нужные черты, скомпоновать монстра вручную и оформить сцену с его появлением. А можно лишь оценить общую сложность марш-броска (2dX) и добавить к ней **ЛИКТОР dY**. Всё.

В первом случае сцена обособлена от путешествия, выстроена вокруг конфликта и детализирует последствия для каждого участника. Во втором тиранид — очередная случайность на сложном пути. В случае успеха боевые братья либо не заинтересовали монстра, либо быстро расправились с ксеносом, либо просто не встретились — и ликтор не доставил ангелам смерти хлопот, если, конечно, у игроков не выпали спойлеры.

При этом целевой чертой может быть не только одиночный противник (рейнджер эльдар или развед-зонд тау), но и целая группа: **ВРАЖЕСКИЙ ПАТРУЛЬ**.

Сопоставляйте количество труда, вложенного в персонажа, с его ролью в сценарии: не имеет смысла прописывать биографию и сю-





жетные зацепки гвардейцу 403-го Кадрианского полка, если он появляется всего в одной сцене, поднося патроны. А вот провидица эльдар, использующая каждую оплошность героев для укрепления своих позиций — это уже заявка на полноценного архизлодея, составляемого вручную *lege artis*.

Ещё одно интересное следствие из всего этого — один и тот же контролируемый мастером персонаж в разные моменты может быть оформлен по-разному. Причём качества этого персонажа могут разительно отличаться, с должным обоснованием, конечно же. В одной истории он — инквизитор-пуританин, объясняющий боевым братьям тонкости операции, в другой — одержимый проклятым артефактом радикал.

Статисты

Статисты — это одинаковые или очень близкие по выполняемой функции люди и иные существа, которых достаточно описать одной фразой или словосочетанием. Всё же не следует их недооценивать — когда их много, эти персонажи опасны даже для Астартес. В отличие от персонажа-черты, статисты являются полноценными участниками экшен-сцен, они кидают инициативу, проактивны и имеют своё «экранное время».

Когда вы выставляете против игроков несколько однотипных врагов, действующих группой ради одной цели, слейте их усилия в один пул. Например, космодесантники сталкиваются с орком-меганобом и шестью рубаками. Мастеру удобнее оформить меганоба как серьёзного противника, а простых орков сделать статистами.

Как правило, персонажи-статисты выражены запасом вида ndX . Здесь n — некий аналог численности, а X — приблизительная **УГРОЗА** существа, соответствующая Имперской классификации угроз.

$d4$ — *Minima*. Что-то незначительное: мутант с нижнего уровня города-улья, СПО-шник, гвардеец под обскурой, голубой ужас Тзинча, гражданин касты воды тау.

$d6$ — *Minoris*. Уступающие по эффективности Астартес: стрелы и рубаки, имперские гвардейцы, воины огня, кабалиты, еретики, техножречество.

$d8$ — *Majoris*. То, что равно по силе типичному воину Астартес: чемпионы хаоса, псайкеры, генокрады, кровопускатели Кхорна, орки-коммандо и нобы, свита небедного вольного торговца или инквизитора, бессмертные некроны, Алые стражи.



d10 — Extremis. Кто опаснее космодесантника: храмовый ассасин, терминатор хаоса, владыка или разрушитель некронов, бешеный половозрелый грокс, арлекин, мэндрейк, экзоскелеты тау (кроме разве что XV-25 модели).

d12 — Terminus. Существенно превосходит одинокого космического десантника: био-титаны, военная техника, осадные экзоскелеты тау, демон-принцы, высшие демоны, катачанские дьяволы.

Значение угрозы целесообразно уточнить ордосами (Еретикус, Маллеус и Ксенос соответственно) — в первую очередь это пригодится для активации способностей боевых братьев, например, служащих в Карауле смерти или Серых рыцарей.

Что касается размеров толпы, то величина пула нелинейно растёт с увеличением числа врагов. 1d6 кабалитов, это, натурально, одна особь, 2d6 — уже 3-5 ксеносов, а 7d6 — где-то полсотни тёмных эльдар. Рой некронских скарабеев 1d4 насчитывает несколько десятков механизмов. А рой из 4d4 уже насчитывает сотни. Разве что для категории Terminus соотношение одна особь: один кубик в пуле справедливо.

Статисты могут занимать несколько соседних зон, даже если выражаются одним пулом. При перемещении связь между зонами должна сохраняться.

Помните, что статисты — это в первую очередь всевозможные приспешники, холопы, рядовые и прочие типичные противники. Более-менее удаётся представить колдуна хаоса, подчинившего своей воле двух высших демонов Слаанеш. В финальной апокалиптической битве 2d12 на стороне этого хаосита будут смотреться относительно уместно. А вот полдюжины «незначительных осколков К'тан» (6d12) в свите Орикана Прорицателя — явно перебор.

Конфликт со статистами

УГРОЗА статиста, это, фактически, мерило его здоровья и иной стойкости. Когда статист получает вредоносную помеху (не любой мешающий фактор, а именно раны или ментальный стресс), чья сила более или равна его уровню **УГРОЗЫ**, он умирает. Если статистов много и они представлены пулом, в этом случае вы удаляете из него один кубик. Иногда даже больше, если снаряжение и способности позволяют.



Забавно, что на уровне описаний удаление всего лишь одного кубика из большого пула — это гибель сразу нескольких персонажей. Прекрасный способ продемонстрировать крутость героев!

Вы всегда вправе попробовать превозмочь статистов (страница 21) — тогда какой игровой костью статисты бы ни описывались, при успехе вы ослабляете их дайспул на один. С другой стороны, провал превозмогания приводит к выведению боевого брата из боя: он окажется затоптан, увяз в ближнем бою, завален обломками укрытия, отступившим и не выходящим на связь.

Если статист получает имя, он переходит в разряд вспомогательных персонажей.

Вспомогательные персонажи

Это, фактически, статисты, описанные детальнее и уже не ходящие толпами.

Каждый вспомогательный персонаж состоит из **уровня угрозы** и двух-четырёх черт и одного отличия (или даже без него). Эти параметры описывают суть, состояние, качество, роль в текущей сцене и, вероятно, ключевые особенности вспомогательного персонажа. На таких субъектах не распространяются многие специальные правила по стрессу, броне, оружию и психосилам. Они делаются максимально просто и быстро.

Старайтесь не оформлять чертами имена собственные: вы рискуете тем самым обесценить остальные черты. Что может делать **инквизитор d10**? Практически всё, связанное с должностью инквизитора, и для других задач вам потребуется подбирать другие качества. А **ГРЕГОР ЭЙЗЕНХОРН d10** может делать вообще всё! Сложно придумать задачу, в которой черта **ГРЕГОР ЭЙЗЕНХОРН d10** не могла бы найти применения.

Вот несколько примеров вспомогательных персонажей.

Осквернитель

УРОВЕНЬ УГРОЗЫ d12

НЕПОВОРОТЛИВОЕ БРОНИРОВАННОЕ ЧУДОВИЩЕ

ОСАДНАЯ МАШИНА d10; ГИГАНТСКИЕ КЛЕШНИ d10; ДЕМОНИЧЕСКИЙ СТРЕЛКОВЫЙ АРСЕНАЛ d8



Комиссар

Уровень угрозы D6

Никуда без денщика

Политофицер D8; болт-пистолет D6; лидер D10

Кадровый огненный клинок

Уровень угрозы D6

Ветеран огненных воинов D6; прибор подсветки целей D6; хладнокровие D8; импульсная винтовка D6

Солитёр

Уровень угрозы D10

Обречённый арлекин D8; пси-затупленность D12; аура ненормальности D6; невероятная ловкость D10

Демиан Тангейзер IX

Уровень угрозы D4

Тучный и дряблый вольный торговец

Дуэльные пистолеты Беласко D8, запретный дар D6, мастер демагогии D10

Обвиозо

Уровень угрозы D8

Капеллан космического десанта D4, очевидный наставник D4; устрашающий силовой доспех D10; знаковое снаряжение D8

Ультир Элларион

Уровень угрозы D8

Психология охотника

Пират эльдар D8; контакты с инквизицией D4; насмешник и провокатор D10; сюрикенный пистолет D6

Мекбой

БААААААГХ DX (см. страницу 138)

Орк-механьяк D8, силовая клешня D10, инженер-интуит D4



Конструктор антагонистов

Конфликт со вспомогательными персонажами мастера

Аналогично статистам. **УГРОЗА** вспомогательного персонажа определяет, сколько урона он сможет выдержать.

Антагонисты

Антагонист — это ключевой для вашей игры антигерой, цель которого непременно конфликтует с задачами и стремлениями персонажей игроков. Однако это вовсе не обязательно должен быть финальный «босс» задания, это вообще любой персонаж, достаточно важный для развития красочного конфликта с несколькими стадиями. Скажем, в противостоянии Астартес порочному вольному торговцу сам торговец, несмотря на ключевую роль в приключении, может описываться как вспомогательный персонаж, а его архимилитант — советник по безопасности и личный телохранитель — будет как раз антагонистом. Именно он доставит боевым братьям больше всего неудобств. Вы наверняка сделаете даже несколько антагонистов для одного приключения.

Антагонисты прописываются так же детально, как и персонажи игроков. У них есть отличия, таланты, снаряжение и широкий набор черт, объединённых в категории. Однако конкретные правила, распределение черт и их сочетание, конечно же, отличаются и зависят от образа, который вы хотите создать.

Антагонисты — это чаще всего враги Имперiums. Иногда — союзники лоялистов, приходящие на подмогу. И если во втором случае все довольно просто, то для всевозможных тиранидов, тёмных эльдар, демонов хаоса и существ, далёких от человеческой психологии и морфологии, потребуется другой набор категорий и черт.

Ниже представлены элементы, из которых вы соберете противника, достойного внимания Астартес.

КОНСТРУКТОР АНТАГОНИСТОВ

Основные категории

Поскольку фокус игры прежде всего на персонажах игроков, мотивации боевых братьев и, чаще всего, их личностных качествах, совершенно неважно, какой логикой задаются основные категории



Конструктор антагонистов

антагонистов. По умолчанию, злодеи задаются комбинацией **УГРОЗЫ + ТАКТИКИ**, но далеко не всегда это самый красивый или удобный вариант. Выберите из нижеуказанных категорий две, которые обеспечат вам максимальную гибкость неигрового персонажа.

Угроза

Как упоминалось ранее, **УГРОЗА** по пятибалльной шкале позволяет оценить «среднюю» опасность врага и эта черта весьма пригодится для антагонистов. Противник почти к любому своему броску добавляет **УГРОЗУ**, потому что броски требуются в конфликтах с персонажами игроков, а все сцены без их участия разрешаются так, как вы того пожелаете.

Атрибуты

Антагонист может описываться параметрами **ФИЗИЧЕСКИЙ**, **МЕНТАЛЬНЫЙ** и **СОЦИАЛЬНЫЙ** — между ними достаточно будет распределить d10, d8 и d6.

ФИЗИЧЕСКИЙ — отвечает за все физические взаимодействия, включая атаки в ближнем бою, метание предметов, уклонение, парирование, ловкость рук и атлетические навыки.

МЕНТАЛЬНЫЙ атрибут оценивает сообразительность противника, силу его воли, широту знаний, проницательность, точность стрельбы и аналитические способности.

СОЦИАЛЬНЫЙ — это все лидерские качества врага, его управленческие способности, связи, убедительность, боевой дух, острота языка и даже умение скрывать правду.

Вы вправе разложить этот ряд на пять атрибутов, например, на **МОЩЬ**, **ПОДВИЖНОСТЬ**, **ДУХ**, **ИНТЕЛЛЕКТ** и **ВЛИЯНИЕ** — в таком случае они получают значения d12, d10, d8, d6, d4, но отражают более узкие характеристики с ограниченной применимостью.

Пороки

«Добродетели» — это то, что доступно только верным слугам Императора, всему, что создано по Его замыслу. Предатели, мутанты, еретики и ксеносы обладают противоположными качествами — *пороками*. Когда антагонист действует согласно своим еретическим убеждениям, вы выбираете для него подходящую мотивацию и добавляете в пул.



Конструктор антагонистов

Подлость. Когда враг действует изворотливо, лжёт, предаёт, скрывается в тени, избегает сражения (или покидает поле боя) и бьёт в спину — вы добавляете эту черту.

Гордыня. Эта черта отвечает за способность монстра обращать на себя внимание. Когда антагонист проявляет свою искажённую волю, пугает или бросает вызов боевым братьям, приказывает своим подчинённым, скорее всего вы возьмете именно эту черту.

Дикость. Это способность совершать далёкие от понимания человеческим разумом действия или вообще бесчеловечные выходки. Использовать в качестве живого щита своих же союзников. Уничтожить систему жизнеобеспечения, чтобы получить преимущество. Черпать энергию из открытого варп-разлома, невзирая на риск.

Фанатизм. Вы берёте в руку кубик **ФАНАТИЗМА**, когда враг не сдаётся и не просит пощады или, наоборот, когда проявляет открытую агрессию. Еретики бросаются с дубинами и топорами на законных в керамит Астартес. Эфирный тау отдает приказ уничтожать всех гуе'веса на захваченной земле.

Грех. Использовать технологии ксеносов — ересь. Отвергать Императора и молиться другим богам — ересь. Отрицать имперские истины — ересь. Когда враг прибегает к запретным искусствам, еретическим технологиям, открывает свой разум силам имматериума, взывает к Тёмным Богам, вы добавите в его пул эту черту.

Как и в случае с добродетелями, выбор адекватной черты здесь и сейчас зависит от контекста и натуры антагониста. Для лорда некронов заточить воина Астартес в тессеракте — это обречь существо на бесконечное блуждание в четырёхмерном пространстве. Здесь подойдет **ГОРДЫНЯ** или **ДИКОСТЬ**, а вот если этой технологией попробует воспользоваться типичный идолитрекс — он уже возьмет **ГРЕХ**. Когда эфирный тау вызывает боевого брата на поединок — это может быть как **ГОРДЫНЯ**, так и проявление его **ПОДЛОСТИ** — тактики выманивания, известной как «Кайуон».

Последствия и ментальный стресс, получаемый антагонистами, может быть интерпретирован в ключе их пороков: скажем, получив достаточно деморализации, еретик может **РАСКАЯТЬСЯ** — впрочем, это всё равно не поможет ему спасти свою шкуру, но упростит работу ангелов смерти.



Конструктор антагонистов

Распределите между пороками следующие значения: d10, d8, d6, d6 и d4. Некоторые неигровые персонажи могут вместо d10 иметь d12 или ещё одну d8, если они не слишком значимы.

Тактики

Роли космических десантников отражают широкие сферы умений, включая бой, социальное взаимодействие и утилитарные функции. Антагонисты же активно действуют только в конфликтах и экшен-сценах. Следовательно, имеет смысл дать им роли, связанные с боем (или иной формой конфликтов). Для этого можно воспользоваться «тактиками», представленными ниже.

Прямолинейная. Берсеркеры Кхорна бегут на укрепления лоялистов. Линейная пехота некронов неумолимо движется вперёд, выжигая всё тесла-излучателями. Карнифекс издаёт протяжный рёв, вызывая на поединок чужие формы жизни. Колдун встаёт под пули, вонзив посох Тзинча себе под ноги. Всё это покрывается **прямолинейной тактикой** — враг совершает яркие, заметные и наиболее очевидные действия.

Скрытная. Если под ногами боевых братьев взрываются мины, из ниоткуда в воздухе сплетается поработитель (или варп-паук эльдар), а вы чувствуете боль в районе оолитовой почки от удара генокрадским когтем, значит, против вас действуют скрытно. Когда противник пытается избежать обнаружения, создать диверсию или иллюзию, зайти в тыл, покинуть укрепления с минимумом потерь или расставить ловушки, он наверняка применит **скрытную тактику**.

Умная. Если вы не можете высунуться из укрепления, не получив удара, прожигающего ваш доспех насквозь, в то время как враг занимает плацдарм, то он действует умно. Если эльдары укрепляют ворота, в то время как вы отвлечены на огненную призму — они поступают умно. Даже орки могут умно воевать: закидать ваши позиции сквигами-смертниками перед решающим штурмом.

Нестандартная. Альфа-легионеры внезапно заполняют поле боя дымом, мешая какой бы то ни было стрельбе. Орки запускают механизм, который с жутким грохотом катается по залу и давит всех без разбора, в том числе и самих орков. Тираниды закапываются в землю и прогрызают свой путь в укрепрайон с глубины в двадцать метров. За эти и другие военные хитрости и нешаблонные решения отвечает **нестандартная тактика**.



Конструктор антагонистов

Распределите между этими четырьмя тактиками кубики d12, d8, d6 и d4. Вы можете сделать подъём одной черте за счёт понижения силы другой черты.

Прочие категории

Отличия

С помощью отличий легко оформить типаж антагониста, что он за создание и что умеет в самом широком смысле. Гретчин **Красный Говбо** вряд ли представляет опасность в бою (d4), но умение работать с техникой и обострённое шестое чувство (d8) весьма пригодятся этому гроту. Также отличия — прекрасный способ сделать врага уникальным. Идеи для отличий посмотрите на с. 38.

Общее правило «не больше трёх отличий» остаётся в силе.

Снаряжение

Противник может получать преимущества от доспехов, оружия и боевого оснащения так же, как и воины Астартес: до двух талантов, описывающих знаковые элементы вооружения, один-два элемента оснащения и AR, характерный для выбранного типажа или биологического вида. У монстра может не быть параметра «чистота» по понятным причинам.

Арсенал всех фракций в галактике сложно уместить в этой книге, однако большая часть вооружения хотя бы приблизительно имеет свойства, описанные в разделе «Арсенал» (страница 60). Для примера, синаптические дезинтеграторы некронов имеют параметр **Точное**, а сфокусированный тепловой луч — **Мелта** и этого, собственно, достаточно. Варп-когти демонических отродий ведут себя как **Силовое оружие**. Блевомёт хаоситов работает по тем же принципам, что и огнемёт сил лоялистов, только не **ВОСПЛАМЕНЯЕТ** цель, а **ЗАРАЖАЕТ** или **НАСЫЛАЕТ ЧУМУ**. Сложнее всего описывать технологии орков, так как они уникальны и весьма нестабильны — проще прописывать их свойства вручную, согласно правилам создания «продвинутых талантов» на странице 73. Впрочем, есть спекуляция, что свойства орочьего оружия — заслуга самих орков и их психического поля ВАААААГХ, а не технологий как таковых.

Вот несколько примеров вооружения, не встречающегося в арсенале Астартес, да и других проимперских структур:



Конструктор антагонистов

Гаусс

При героическом успехе гауссовые пушки игнорируют AR цели, то есть, цель не может снизить полученный урон за счёт доспеха. Это касается и техники в том числе.

Тесла

При стрельбе из тесла-оружия назначьте второй кубик эффекта бесплатно. Этот кубик определяет физический стресс цели, находящейся в этой же зоне (при прочих равных условиях урон наносится тому, кто ближе всех оказался к изначальной цели атаки).

Подгадывая момент...

Как было упомянуто выше, ведущий кидает кубики первым, делая ставку. Следовательно, когда игрок начнёт собирать свой пул, итог уже будет посчитан, и потенциальная угроза (в лице кубика эффекта) — известна. У вас не будет возможности докинуть что-то в пул или перераспределить кубики по-другому, ведь они уже брошены на стол. А значит, таланты врагов Имперiums, опирающиеся на спойлеры игроков, внезапно работают иначе. Увы, самый эффективный способ — избегать использования таких талантов. Если всё же это необходимо, то вот несколько вариантов, как можно поступить:

- Просите игрока в данном случае кидать первым. Не панацея, поскольку у его героя может быть оружие или иные способности, активируемые спойлерами ведущего.
- Выпавшие спойлеры заставляют героя получать помехи без какой-либо компенсации. Учтите, что при этом вредоносное воздействие не должно обесценивать успех игрока — допустим, если протагонист успешно защитился от атаки, но со спойлерами, то помеха не должна относиться к **РАНАМ**. Вот пример:

Шоковая булава

Когда космический десантник защищается от этого оружия и выбрасывает спойлер, он получает помеху **ЭЛЕКТРОМАГНИТНЫЕ ПОМЕХИ D6** и поднимает её на шаг за дополнительные единицы.



Конструктор антагонистов

Умная ракетная система

Атаки из этого оружия не позволяют врагам получить преимущество от актива, связанного с укрытиями и укреплениями.

Осквернённое

Урон от такого оружия поглощает чистота, но не обычный класс защиты доспеха.

Стресс

Антагонисты не имеют счётчика **ТРАВМЫ**. Как только любая из их шкал стресса заполняется за d12, антагонист проигрывает конфликт. Персонажи игроков решают судьбу побеждённого.

Специальные правила

Размер

Размер монстров выражен кубиками d4, d8, d10 и d12. Недостающий в этом ряду d6 — кубик «среднего» размера самих космических десантников и большинства гуманоидов, из которого нельзя сделать преимущество. Если очень хочется, то разницу в габаритах гуманоидов лучше описывать отличиями (**НА ГОЛОВУ ВЫШЕ ТЕРМИНАТОРА; КОМИССАРША-КАРЛИЦА** и т. д.)

Когда **РАЗМЕР** применим и используется для получения соответствующего преимущества: отшвыривать или хватать десантников, ломать укрепления, прыгать в укрытие (справедливо для маленьких существ) — антагонист складывает итог из трёх кубиков бесплатно.

Техника / Укрепление

Антагонист-техника (танк, канистра-убийца, призрачный лорд, хэлбрут и так далее) или даже бункер имеет AR: от d4 до d12. В отличие от обычных доспехов техника поглощает весь урон с одного кубика эффекта за однократное понижение рейтинга. Скажем, «Хищник» с бронёй d8 может обнулить три успешных попадания, прежде чем начнёт получать стресс. Что интересно, броня технического средства/укрепления защищает команду и от деморализации, однако не в состоянии списать помехи наподобие **ПЕРЕБИТЫХ ГУСЕНИЦ; ДЫМОВЫХ ЗАВЕС; СПУТЫВАНИЯ; ЭЛЕКТРОМАГНИТНЫХ ПОМЕХ; СВАЛИВАНИЯ НАБОК** — это справедливо для шагоходов — и прочего.



Техника и протагонисты

Сидя внутри, персонажи получают все вышеуказанные свойства с той лишь разницей, что броня становится общей на всех и заменяет собой AR каждого боевого брата — если снаряд пробил обшивку транспорта, то слой керамика на теле ангела смерти его не остановит. Однако обычно личный состав транспорта редко когда становится приоритетной целью атакующих — в первую очередь выводится из строя танк и только потом уже враги принимаются за его экипаж.

Само использование техники и доступ к её начинке никаких других преимуществ не даёт, у вас просто появляется возможность сделать то, что обычно недоступно пешим воинам: разнести ворота крепости, существенно сократить время путешествия, сбросить бомбы. Установленное оружие, как правило, считается **тяжёлым** и относится к какому-то типу — его можно невозбранно задействовать, применив свои обычные навыки.

Как правило, за маневрирование отвечает один солдат, остальные могут отстреливаться, управлять другими элементами, скажем, сидеть у радара, тактического когитатора или вокс-кастера, и даже чинить машину изнутри.

В таблице 6 ниже представлены примеры техники, дающие приблизительное представление о прочности брони.

Таблица 6. Броня техники

AR	Техническое средство
d4	Большинство орочьих самолётов, глайдеры космодесанта
d6	«Скаты» тау, канистры-убийцы, техника некронов (кроме монолитов), «Носороги»
d8	Дредноуты за исключением «Броненосцев», «Хищники», осквернители, «Валькирии»
d10	Горканавт или Морканавт, стомпы, танки «Рыба-молот» или установки «Небесный луч», перемалыватель душ, имперские рыцари (без ионного щита)
d12	Монолиты некронов, лендрейдеры, танки «Леман Расс»



Конструктор антагонистов

Огневые точки X

Этот талант позволяет распределить кубики эффекта на X целей, где X — количество огневых точек технического средства или укрепления. Лендрейдер имеет главный калибр, турель и два спонсона: итого 4 огневых точки. Лендрейдер может поразить до четырех целей в свой ход.

Несколько эффектов могут быть наложены на одну цель, если они относятся к разным типам помех и не притянуты за уши.

Предел: повреждённая точка

Активируйте предел и уменьшите параметр **Огневые точки** на один.

Псайкерство и варп-колдовство

Действует по представленным ранее правилам **пси-потенциала** на странице 90. Однако когда неигровой персонаж использует силы в режиме «всплеск», ГМ не получает Хаос, а, наоборот, обязан его потратить. Демонические создания используют своё проклятое колдовство только в этом режиме.

Пария

Такой персонаж не может быть выбран целью псайкерского воздействия и на него не накладываются помехи варп-природы.

Предел: социальная неуклюжесть

Парии и затупленные люди (статистически, большая часть восприимчивых к варпу существ в галактике — это человечество) — не самые общительные и адаптированные к социуму личности. Общение в любой форме для них мучительно.

Активируйте предел и получите d8 ментального стресса.

Регенерация

На начало хода антагониста полученный стресс понижается на один шаг. Для некоторых тематических видов и фракций этот талант либо разрешается переименовать в **живой металл**, например, либо позволить с его помощью медленно восстанавливать ментальный стресс — в этом случае его лучше назвать **потусторонний**.



Фракционные черты и таланты Человечество

Проклятые и отвергнутые. Предатели и сепаратисты. Заблудшие и неверующие. Люди во вселенной бесконечной войны вряд ли могут быть описаны каким-то конкретным правилом. Дайте антагонисту-человеку несколько талантов (до четырёх максимум), созданных вручную по рекомендациям на странице 66.

Хаос

Особые правила по хаоситам связаны с богами, которым служат еретики. Если вы хотите создать идейного культиста хаоса, а не обычного предателя, разочаровавшегося в имперском Кредо, отразите его связь с определённой могущественной силой из имматериума через метки.

Каждая метка — талант, который даёт за трату Прилива тематический бонус:

- **Кхорн.** Хаосит делает две атаки в свою активную фазу хода.
- **Тзинч.** Хаосит, имеющий доступ к псайкерству, может перебросить свой пул.
- **Нургл.** Поклонник Нургла игнорирует ранение. То есть, потратив жетон Хаоса, вы опускаете до нуля кубик эффекта, который мог вызвать **РАНЕНИЕ**. От ментального стресса и наложения ситуативных помех эта метка не помогает.
- **Слаанеш.** После того как итог и кубик эффекта будут определены, хаосит заменяет свой кубик эффекта на d12.

Демонические черты

Стойкость

Негероический успех атак боевых братьев накладывает на демона минимально возможный эффект **РАНЕНИЙ** или **МОРАЛИ** вне зависимости от значения кубика (т.е. он опускается до d4). Героический успех игнорирует это правило, но не усиливает кубик эффекта. Естественно, этот талант не распространяется на создание помех, не относящихся ко стрессу.

Демоническое присутствие

Появление настоящего духа из варпа сводит неподготовленного человека с ума. Лоялисты, находящиеся с демоном в одной зоне, при



Конструктор антагонистов

попытках игнорировать его соблазны, угрозы и провокации, считают спойлерами выпавшие единицы и двойки.

Предел: нестабильность

Сущности из варпа неустойчивы и не могут долго существовать в «реальном» пространстве.

Активируйте предел, подавите талант **Демонической стойкости** до конца сцены.

Некроны

Телепортация

За трату Прилива вместо движения персонаж-некрон может переместиться в любую зону (в том числе покинуть бой).

Живое железо

Талант **Регенерация** может применяться и для техники некронов, в частности для монолитов.

Протоколы регенерации

Потратив Прилив, ГМ может вместо появления новых некронов-статистов восстановить потери у уже действующих групп. За один жетон восстановите один кубик из пула некронов-статистов с любым рейтингом.

Орки

Вместо **угрозы** орки используют черту **ВААААААГХ dX**.

ВААААААГХ равен нулю и получает столько подъёмов, сколько в данный момент присутствует отдельных орочьих персоналий и статистов в сцене. Допустим, **ВААААААГХ** одного отряда гретчинов равен d4, два отряда гретчинов имеют оба по **ВААААААГХ d6**. Два отряда гретчинов и вирдбой имеют каждый по **d8** в этой черте. Варбосс, танкетка, толпа рубак и звено из трёх смертолётов имеют **ВААААААГХ**, равный d10, и так далее.

Зелёная орда

Поскольку появление дополнительных орков меняет величину **ВААААААГХ**, обычные методы появления новых угроз (см. страницу 109) с зеленокожими не работают, ибо ломают и без того шаткую экономику жетонов. Чтобы ввести в сцену нового статиста, вы долж-



Конструктор антагонистов

ны за каждый кубик статистов заплатить столько Прилива, сколько у вас сейчас в сцене отдельных орочьих сущностей.

Ведущий Семён бросает против трёх космодесантников отряд орков, состоящий из фрибутъера, лоббы и банды стрелял. Всего три отдельных сущности, их ВАААААГХ равен D8. Значит, Семёну потребуется потратить три жетона хаоса на один кубик статистов (допустим, танкобоев), однако при появлении хотя бы одного танкобая ВАААААГХ вырастает до d10 и это тут же оказывает влияние на всех орков, включая новеньких.

Предел: больше дакки!

Зеленокожие — знатные любители пострелять помногу и в молоко.

Активируйте предел: для дистанционной атаки спойлерами считаются выпавшие 1 и 2.

Тау

Подсветка

Потратьте жетон Хаоса, чтобы перебросить результат стрелковой атаки на поражение.

Технологические чудеса

Тау вне зависимости от рода войск (т.е. это касается как пехоты, так и бронескафандров, и шагающих танков) имеют до четырёх оружейных талантов или слотов оснащения. Они могут как получать новые свойства оружия и комбинировать их, так и «выкупать» изъяны, характерные для имперских аналогов. Например, плазма тау при выпадении спойлеров обсчитывается по более общим правилам, а спаренное оружие не клинит на единицах и двойках.

Предел: не ровня

Большинство тау не умеют вести ближний бой. В их армии есть особые должности и специальности, которые могут постоять за себя в рукопашной, но в целом тау не зарекомендовали себя как мастера меча и щита.

Активируйте предел, защищаясь в ближнем бою. Противник получает дополнительное **ПРЕВОСХОДСТВО D8** над тау.



Конструктор антагонистов

Тёмные эльдары

Начинают и выигрывают

При определении инициативы лидер тёмных эльдар добавляет к итогу третий кубик из своего пула бесплатно.

Маэстро боли

Тёмные эльдары умеют причинять боль как никто другой во всей галактике.

Стресс, нанесённый тёмными эльдарами, не снижается в переходных сценах.

Эльдары

Отточенное искусство

Используя номинальный **пси-РЕЙТИНГ**, эльдары не получают спойлеры на 1 и 2.

Боевой фокус

При перемещении эльдарский воин может продвинуться на одну зону дальше, чем персонажи игроков по умолчанию. Например, он может переместиться в зону с противником, атаковать его, после чего отступить или двинуться дальше.

Тираниды

Тень в варпе

Становясь целью психических воздействий, тиранид заимствует **пси-РЕЙТИНГ** врага себе в пул. Этот бонус распространяется на все действия, которые тиранид предпринимает против активных псайкеров.

Синапс

Тираниды, обладающие этой способностью, могут раз в раунд одолжить свой кубик **УГРОЗЫ** (или **СОЦИАЛЬНОГО АТТРИБУТА**, если вы играете с ними) тиранидским низшим организмам в пределах своей и всех соседних зон от себя.

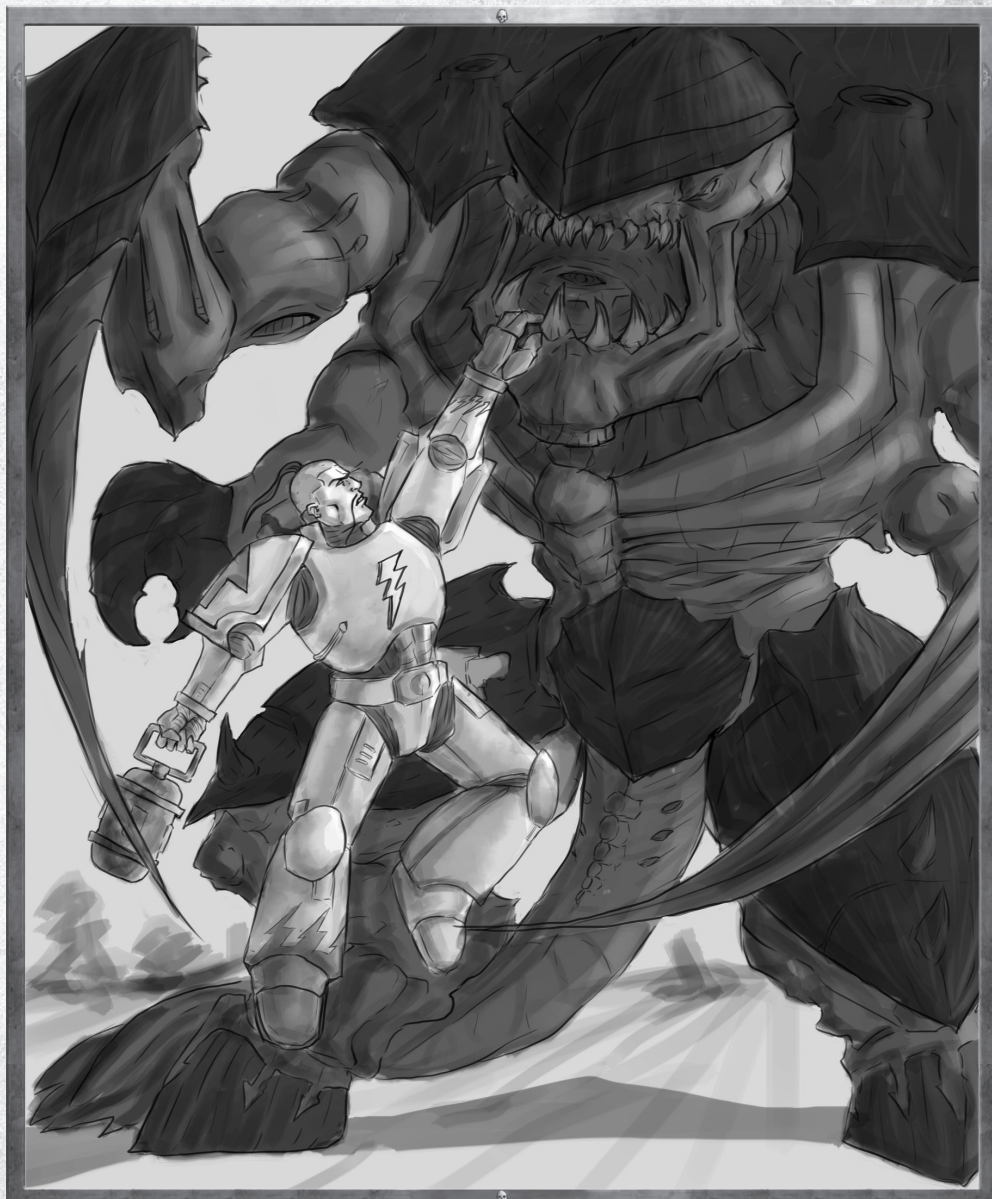
Предел: инстинкт

Тираниды без **СИНАПСА** действуют согласно своим инстинктам, будучи предоставленными сами себе. Например, когда синаптическое существо погибло, или когда они отбежали слишком далеко.



Конструктор антагонистов

Активируйте предел и выберите один из трёх вариантов: **залегать, нападать, кормиться**. В первом случае существо (или толпа статистов) удаляется с поля боя. Во втором — получает помеху **СЛЕПАЯ ЯРОСТЬ d8**. В третьем — получает d8 **РАНЕНИЙ** (для статистов с меньшим кубиком угрозы это означает удаление минимум одного кубика из пула).



ПЕРСОНАЛИИ

Вот несколько примеров антагонистов, иллюстрирующих разные сочетания вышеуказанных правил.

Анракир-путешественник

Анракир-путешественник — один из немногих некронов, сохранивших трезвость ума за время своего сна. Этот аристократ родом с Пиррии получил прозвище «путешественник», поскольку вместе со своим войском странствует по галактике, пробуждая гробницы некронов и мстя тем, кто ответственен за их уничтожение. В отличие от большинства владык, одержимых идеями уничтожения жизни и завоевания как такового, Анракир жаждет объединить и помирить династии между собой, однако ничто не пробуждает в нём ярость так, как разорённые гробницы.

В бою страшен, но, бывает, позволяет своим противникам сдаться и покинуть позиции. Ходит байка, что Анракир лишил жизни пленного полковника имперской гвардии, чтобы избавить его от мук, уготованных Иллюминором Серасом. Однако не следует обманываться — «путешественник» прежде всего отстаивает интересы своего народа, и его короткий союз с Кровавыми Ангелами обошёлся космодесантникам в конечном итоге очень дорого.

Отличия

Некрон-гуманист; Технопатический склад ума; Защитник раздробленной империи

Основные категории

XENOS TERMINUS (угроза D12)

Прямолинейная D8; скрытная D4; умная D12; нестандартная D6

Снаряжение

- AR d8
- Тахионная стрела. Один раз за бой анракир может пустить тахионную стрелу в любую мишень в пределах видимости. Эта атака не позволяет цели поглотить урон какой бы то ни было бронёй.
- Боевая коса. Это оружие ближнего боя считается **силовым**.



Спецправила

Живой металл

Разум в машине

Анракир известен тем, что в его присутствии техника начинает вести себя непредсказуемо и даже враждебно.

Потратьте Хаос и выберите техническое средство. Все пассажиры в нём получают спойлеры на выпавших 1 и 2 до конца сцены.

Ульма Шедоуквилл

Ульма Шедоуквилл — инквизиторша, принявшая когда-то фэнонитскую доктрину в расчёте достигнуть могущества и окончательно обуздать хаос. Этот шаг, конечно же, сделал её положение среди коллег очень шатким; и действительно, когда в конце концов правда открылась, Ульму обвинили в ереси и отлучили. Приговор не удалось привести в исполнение, потому что как раз в это время Великий Разлом расколол Империум пополам, свет Астрономикона потух и у Трикорна появились проблемы посерьёзнее, а обвиняемая скрылась.

Через несколько лет Ульма появилась в Сегментум Ультима, выдавая себя за агента Инквизиции из Каликсиды. Ей играет на руку то, что мало кто знает о фэнонитах и их угрозе Империуму. Сейчас она занимается поиском запретных знаний, осквернённых артефактов, псайкеров и других сомнительных приобретений.

Отличия

Параноидальная самозванка; Фэнонитка под прикрытием

Основные категории

Мощь D4; подвижность D6; дух D10; интеллект D8; влияние D12

Гордыня D6; фанатизм D4; грех D8; дикость D6; подлость D10

Снаряжение

- AR d6
- **Инквизиторская инсигния D6**
- Электростатический шоковый бластер «Эгис». Это дистанционное оружие, обладающее свойством **Шоковое**.



Персоналии

- Малтех аугметика. Эта женщина владеет аугментациями, доступными, обычно, техножречеству. Благодаря им она имеет в своём теле скрытые полости для хранения предметов, может общаться с духом машины, проводит эфирные силы (через электру-индукторы) ладонями, имеет тепловизор и фильтрует воздух от ядов и химикатов. Её аугметика имеет мистическое клеймо, смысл которого поймут только члены её фракции.

Спецправила

На шаг впереди

Ульма всегда следит за потенциальными угрозами. Когда боевые братья обращаются за помощью к святым ордосам или непосредственно к ней, выпавшие у них спойлеры не компенсируются СО. Ведущий создаёт помехи, отражающие утечку информации, прослушиваемое снаряжение, удаление данных из архивов и т. д.

«Это дела инквизиции»

Когда Шедоуквилл защищается от попыток понять её скрытые мотивы, почуять подвох или ложь при помощи **ГОРДЫНИ**, составьте её итог из трёх кубиков бесплатно.

Инквизиторские досье

Сделайте подъём **влиянию**, когда Ульма пытается скормить персонажам игроков ложный след, скрывающий её непосредственную вовлечённость: вывести их на настоящих еретиков, демонопоклонников, порочных вольных торговцев.

Брат Хельбех

Чародей из легиона Тысячи Сынов, очень трепетно относится к своей форме и состоянию. Идеологический противник Аримана-изгнанника: считает, что опальный колдун может принести еще больше бед легиону и поэтому должен быть остановлен. В варп-аномалии «Вопящий вихрь» собирал силы и проходил дополнительное обучение на мастера-пироманта, затем исчез с экспедицией в нижних мирах Вихря. После падения Кадии и всех последующих событий был замечен в Сегментум Солар, видимо, идя по следам своего визави.

Неизвестно, как Хельбех связан с легионом в целом, возможно, он находится в немилости своего примарха или действует полно-



стью автономно. В любом случае агент Тысячи Сынов, даже преследующий свои личные мотивы, — не та персона, которую стоит игнорировать лоялистам.

Отличия

Ортодоксальный чародей Тысячи Сынов; Пиромант-недоучка

Основные категории

HERETICUS MAJOR (угроза D8)

Гордыня D8; фанатизм D6; грех D10; дикость D6; подлость D4

Снаряжение

- AR d8
- Комбиплазма
- Экспериментальный пиро-фокус с Ку'Зала D6

Спецправила

Метка Тзинча

Псирейтинг D8

Предел: толстые пальцы

Инкуб

Особая каста тёмных эльдар — инкубы — элитные воины ближнего боя, ставящие умение убивать превыше других мотиваций в жизни. Инкубы не связаны с культами ведьм и кабалами, они живут и тренируются в своих мрачных храмах из обсидиана. В обществе тёмных эльдар члены этой касты берут на себя роли телохранителей, громил и силовиков — у них нет причин зарезать или подставить своего нанимателя ради продвижения по карьерной лестнице, поэтому чаще всего архонты доверяют свою жизнь именно им.

В рамках своей иерархии, конечно же, инкубов защищает от «подсиживания» их собственное мастерство. Кандидат в элитные убийцы должен сперва лишить жизни состоявшегося инкуба и завладеть его доспехом, а чтобы пройти посвящение — отправиться на охоту за аспектным воином эльдар, забрать его камень душ, раскрошить и превратить в «терзатель» — артефакт, заставляющий жертву корчиться на полу от боли.



Персоналии

Несмотря на принципиальность, инкубы редко сражаются честно, предпочитая перед решающей атакой обезвредить цель как раз терзателем. Они учатся использовать в бою массивные силовые клинки — клефы, либо их лёгкие парные аналоги, демиклефы.

Отличия

Лучший воин тёмных эльдар; Предельно эффективный убийца; Исполнителен и аскетичен

Основные категории

Гордыня D6; Фанатизм D10; грех D4; дикость D8; подлость D6

Прямолинейная D6; скрытная D10; умная D8; нестандартная D6

Снаряжение

- AR d8
- Клефа или демиклефа. Это **Силовое** оружие ближнего боя.
- Терзатель. Это устройство заставляет жертв испытывать боль, равную той, что испытывает эльдар, попавший в лапы Слаанеш. Считается дистанционным оружием, которое наносит урон по счётчику **МОРАЛИ**.
- **Боевой наркотик D6**

Спецправила

Не чувствуя боли

Если Инкуб имеет ранения, он получает актив **НЕ ЧУВСТВУЯ БОЛИ D6**, добавляемый при защите от физического урона.

Маэстро боли

Начинают и выигрывают

Тиранид-прайм

Тиранид-прайм (Tyranicus gladius primus) — вершина эволюционной цепочки тиранидов-воинов. Это некое подобие лейтенанта в армии: синаптический монстр, транслирующий волю улья своему небольшому отряду. Внешне праймов сложно отличить от обычных воинов тиранид, разве что по косвенным признакам: тактическое мышление и почтение, демонстрируемое несознательными орга-



низмами роя в его присутствии. Как и простой воин, тиранид-прайм встречается в разнообразных биомодификациях. От ситуации к ситуации он обладает неповторимым набором свойств и качеств.

Отличия

АЛЬФА-ОСОБЬ в ТИРАНИДСКОЙ СТАЕ; НЕОТЛИЧИМ от ПРОСТОГО ВОИНА

Основные категории

XENOS EXTREMIS (УГРОЗА D10)

ФИЗИЧЕСКИЙ D10; МЕНТАЛЬНЫЙ D6; СОЦИАЛЬНЫЙ D8

Снаряжение

- AR d8
- Миазмопушка. **РАНЕНИЯ**, нанесённые пушкой и не поглощённые бронёй полностью, поднимаются на шаг в начале каждой активной фазы Тиранида-прайма. Эффект пушки распространяется на живых противников, восприимчивых к ядам и токсинам.

Спецправила

РАЗМЕР D10

Синапс

Замкомандующий Эль'Миямото

Замкомандующий Эль'Миямото, известный также как Ускользящий и Шагающий-в-темноте, — офицер тау, хитрый воин, тактик и очень конфликтный персонаж касты огня. Отказался от почести носить боеэскафандр, в настоящий момент служит в командах следопытов, неодобрительно высказывался в адрес эфирных тау, как и других старших офицеров. Не брезгует рискованными и смертоносными миссиями, которые могут дать существенное преимущество для кадра.

Поскольку Эль'Миямото связал свой путь со следопытами, его тактика связана с терактами, диверсиями, уничтожением конкретных персон, рейдами в тылу врага. Он может похвастаться большим опытом подрывной деятельности против орков, некронов и Астарес. Предпочитает храбрые и парадоксальные решения.



Персоналии

Отличия

Крайне самоуверенный следопыт; Ходящий по грани; Офицер касты огня

Основные категории

Физический D6; ментальный D10; социальный D8

Прямолинейная D4; скрытная D12; умная D6; нестандартная D8

Снаряжение

AR d4

Фотонные гранаты D6; светофильтр «Чёрного солнца» D6; структурный анализатор D6

Импульсный карабин Эль'Миямото не имеет особых правил.

Спецправила

Подсветка

Продуманная диверсия

Когда Шагающий-в-тени создаёт диверсии (**ставит маячки; закладывает бомбы** и пр.), он создаёт второй кубик эффекта бесплатно. Этот кубик эффекта обозначает его умение замечать следы, планировать пути отхода, оставлять ложные цели для поиска и так далее.

Отступление с боем

Когда Эль'Миямото получает повреждения, он может бесплатно создать для себя и своего отряда активы наподобие **перегруппировки D6; вызова огня на себя D6; собственно отступления с боем D6** и т. д.

Предел: не ровня



Имя персонажа

Имя игрока

Роли

Воин d
Мудрец d
Дипломат d
Мастер d
Шпион d

Добродетели

Долг d
Гнев d
Вера d
Слава d
Человечность d

Специальность: _____

1

2

3

4

Отличия

Орден

Кооперация

Прочее

Символика

Снаряжение

Талант
оружия

Талант
оружия

Пределы

1

2

3

Сюжетные очки

Оснащение

Оснащение

Оснащение

Стресс

Порча / Раны



Мораль



Травма

